

joypad 6

N°6. MARS 1992. 30 F

M A R S 1 9 9 2 - 3 0 F

joypad

LE MAG DES CONSOLES

POSTER
DESERT
STRIKE

L'ENFER DU JEU
LES NEWS
DE LAS VEGAS
TOUS LES
JEUX TESTES

MARIO 3
TOUTES LES **ASTUCES**
DES MONDES 2 ET 3

T4161 - 6 - 30,00 F



Disponible sur votre Mega Drive en février 1992.



WINTER CHALLENGE

Vous participez à huit compétitions à couper le souffle, des impressionnantes descentes tout schuss aux grands dangers de la Luge, ce qui vous permet de goûter à l'atmosphère frénétique ambiante. A chaque fois que vous jouez, vous vous forcez à aller un peu plus vite, à sauter un peu plus loin. Alors, chaussez vos skis et apprêtez-vous à décoller!

93% 85%

GAME ZONE MEGA ZONE MEAN MACHINES

"Jusqu'à présent, l'une des meilleures raisons d'acheter Mega Drive. Absolument génial du point de vue graphique et agréable à jouer, ce logiciel fait partie des grands classiques. C'est du sérieux!"

Winter Challenge et Ballistic sont des noms de marque d'Accolade Inc. Sega et Genesis sont des noms de marques de Sega Enterprises Ltd. Tous les autres noms de produits et de société sont les noms de marque et les marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

© 1991 Accolade Inc. Tous droits réservés.
Accolade n'est pas associé à Sega Enterprises Ltd.
Ni Accolade ni ce produit ne sont associés au Comité Olympique International, au Comité Olympique des Etats-Unis, ou à tout autre organisme analogue pour un pays quelconque, pas plus qu'ils ne sont agréés par eux.

Tél: 081 877 0880



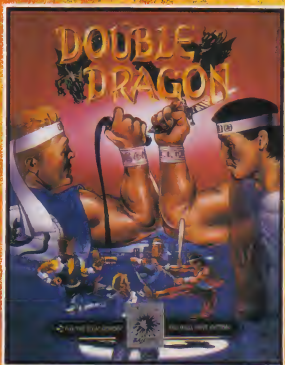
CHAUFFEE A BLANC

DOUBLE DRAGON

Votre honneur est en jeu et votre survie ne dépend que de vous, alors que vous vous mesurez à un gang de voyous sans merci, prêts à lutter jusqu'au bout. C'est seulement grâce à votre maîtrise d'arts martiaux redoutables et à la foi en vos moyens que vous avez une chance de vous en sortir.

Sega, Genesis et Mega Drive sont des noms de marque de Sega Enterprises Ltd. Ballistic est un nom de marque d'Accolade Inc. Double Dragon est un nom de marque de Tradewest Inc.

Jan. 1992 Technics Japan Corp. Avec l'autorisation de Tradewest Inc. Tous les autres produits. © 1992 Accolade Inc. Tous droits réservés. Accolade n'est pas associé à Sega Enterprises Ltd. Tous les autres noms de produit et de société sont les noms de marque et les marques déposées de leurs propriétaires respectifs.



Disponible sur votre Mega Drive en février 1992.

COURRIER DES LECTEURS	6
DOSSIER CES LAS VEGAS	10
NEWS, PREVIEWS	22
CONCOURS : KICK OFF	34
POSTER DESERT STRIKE	78
ASTUCES	144
INDEX	154
ABONNEMENT	158
PETITES ANNONCES	159

MEGA DOSSIER

SUPER MARIO III	97
-----------------	----

GAME BOY

ATTACK	
OF THE KILLER TOMATOES	127
DICK TRACY	127
ELEVATOR ACTION	132
GHOSTBUSTERS II	143
NASCAR	132
NINJA GAIDEN	126
POPEYE II	128
PRINCE OF PERSIA	130
TURRICAN	134
ADDAMS FAMILY	129

GAME GEAR

FRAY	136
HEAVYWEIGHT CHAMP	136

LYNX

AWESOME GOLF	76
TOURNAMENT CYBERBALL	76

NEO GEO

FATAL FURY	88
ROBO ARMY	90
TRASH RALLY	92

MEGADRIVE

DESERT STRIKE	94
FIRE SHARK	142
JOE MONTANA II	98
PHELIOS	140
SUPER FANTASY ZONE	100
THUNDERFORCE III	138
WORLD CUP 92	102





PC ENGINE

DRAGON SABER	104
EXPLORER MR DON	106
GENJI'S JOURNEY	108
NINJA GAIDEN	110
SUPER WATER BOMB	112

SUPER FAMICOM

RAIDEN	124
SUPER ADVENTURE ISLAND	114
THUNDER SPIRITS	118
JOHN MADDEN	120
PAPER BOY II	122

MASTER SYSTEM

ASTERIX	80
DARIUS II	84
FLINTSTONES	86

MANIAC MANSION	50
MISSION IMPOSSIBLE	52
STAR WARS	56
SWORDS AND SERPENTS	54



JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax : (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication : Marc Andersen • **Rédacteur en chef :** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Maquette :** LINOS et PIXEL PRESS STUDIO • **Couverture :** EL LINOS • **Coordination technique :** Claude LUCAS • **Publicité :** Isabelle WEILL • **NEWS :** J'm DESTROY • **Trucs & astuces :** Steph et Greg NTCOP • **Illustrations du courrier :** Nicolas SEIGNERET • **Correspondant :** USA : Sendai Publications • JAPON : Beep Megadrive - The Super Famicom • **Directeur des ventes :** PROMEVENT - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60, Terminal EBG • **Modification de service et réassort :** N° VERT : (1) 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Imprimé par :** J.L. Sa et PPO • **Distribution :** Trans Presse.

Illustration de couverture:
DESERT STRIKE ©ELECTRONIC ARTS.
Tous droits de reproduction
réservés. Commission pari-
taire N° 73360. Dépôt légal
à parution.

Tirage 100 000 exemplaires.

E!D!!!T!!!!O!!!!

Voici deux phrases.
Seule l'une d'elles
est vraie.
Devinez laquelle?

1 - Ouais... Joypad...
Un magazine qui a la pêche...

2 - Ouais!!!!!! Joypad!!!!!!
Un magazine qui a la pêche!!!!!!

Bien entendu, c'est la
seconde qui est la bonne.
Des preuves? Fastoche:
d'abord, ce mois-ci, pour

la première fois, vous
trouverez un poster, celui
de Desert Strike. Pardon,
de Desert!!!!!! Strike!!!!!!
Et puis, il y a toutes les
infos qu'on vous a ramené
de Las!!!!!! Vegas!!!!!!
et vous verrez, ces
nouveautés se partagent
entre des trucs géniaux!!!!!!
et des trucs super-bien!!!!!!
On continue à peaufiner
notre serveur!!!!!!
minite!!!!!! qui sera prêt
le 2 mars!!!!!!

Et qu'est-ce qui nous
a retardé? La Bible!!!!!!
des Astuces!!!!!! pour
Consoles!!!!!!
En vente!!!!!! partout!!!!!!
bientôt!!!!!! Ouais!!!!!!
La pêche!!!!!! C'est un
ouvrage qui regroupe des
tonnes d'astuces!!!!!! pour
des tonnes de jeux!!!!!!
Sortie le 30!!!!!! mars!!!!!!
A dans un mois!!!!!!,
et d'ici-là!!!!!! , profitez!!!!!!
bien!!!!!! des!!!!!! vacances!!!!!!
La pêche!!!!!!

COURRIER

des lecteurs

• Cette fois, ce serait sympa de publier ma lettre, oh grand joypad ! j'aimerais savoir si le Mega-CD sera officialisé avant décembre 1993, et si il y aura vraiment de très bons jeux dessus.

J'hésite à m'acheter la Super Nes (ou Nintendo ou Famicom) en Avril.

Que dois-je choisir ? Au fait, est-ce qu'il y aura réellement un adaptateur pour faire fonctionner les cartouches japonaises sur la console Française ?

Réponds-moi vite, Oh grand Maître des consoles.

Un Joypadomaniac

Normalement, le Mega-CD devrait sortir officiellement en France cet été, mais le problème est plus complexe en ce qui concerne les jeux. Comme tu as pu en juger en lisant les lets de Joypad, les premiers jeux sur CD sont franchement décevants. Pourtant, je ne pense pas que l'on doive s'inquiéter, car le Mega-CD est une bonne machine et Sega devrait nous pondre quelques chefs d'oeuvres. Cela dit, on ne réalise pas des chefs d'oeuvres en quinze jours et il faut un an à Sega pour réaliser un grand jeu. Des jeux comme Sonic II sont en préparation, mais ils n'arriveront sans doute pas avant la fin de l'année. Quant à choisir entre le Mega-CD et la Super Nintendo, c'est à toi de voir. Je te le conseillerais bien d'acheter les deux, après tout, les conseillers ne sont pas les payeurs, comme l'affirme un vieux proverbe. Il y aura sans doute un adaptateur "pirate" permettant de passer les cartouches japonaises sur la console française, mais à Hong Kong ou à Taïwan, pas en France.

• Salut à toi Joypad !

J'ai acquis dernièrement une Megadrive et certaines questions me sont venues à l'esprit : Midnight resistance est, je crois, sorti sur megadrive depuis belle lurette, alors où puis-je le trouver ? Lemmings et Prince of Persia verront-ils le jour sur megadrive ?

Merci de répondre à mes questions.

En effet, Midnight Resistance est sorti depuis longtemps en import, mais je doute que tu puisses le trouver actuellement, à moins de tomber sur un joueur désireux de le revendre. C'est un excellent jeu (bien qu'il soit un peu trop facile), mais Sega devrait le publier officiellement en France dans les prochains mois. Lemmings vient d'être adapté sur Megadrive par Sunsoft et la cartouche devrait sortir très prochainement au Japon. En revanche, Prince of Persia n'est pas prévu sur Megadrive à ma connaissance, mais il serait très surprenant que ce jeu ne fasse pas prochainement son apparition sur cette console.

• Salut à tous !

Je suis un fan de Sega, mais j'ai quand même quelques questions à vous poser :

1) Y aura t-il un adaptateur auto pour la Game Gear ?

2) La megadrive japonaise à t-elle de meilleurs graphismes que la Française et l'Américaine ?

3) Est-ce qu'un jour les cassettes Françaises et Américaines ne seront plus compatibles sur Megadrive Japonaise ?

Joyman

Le Car Adaptator, qui permet de brancher une Game Gear sur l'allume-cigares d'une voiture, sera très prochainement distribué en France (190 F environ). Les graphismes de la Megadrive sont identiques, quelle que soit sa provenance. Ce qui change, c'est la vitesse et la dimension de l'image sur l'écran, mais pas le graphisme.

D'ici quelques mois (une année au plus), les jeux Megadrive ne fonctionneront plus sur des consoles qui ne sont pas de la même origine.

• Salut !

Joypad is fantastic, extraordinaire, et croyez-moi j'ai testé tous les mensuels sur console, vraiment, ce magazine et Giga.

Bon, voici mon problème :

J'ai une megadrive depuis trois mois, elle est géniale, mais je voudrais en savoir plus

sur ces quelques jeux et sur le Mega-CD.

1) Est-ce que street fighter II sortira sur megadrive ?

2) Est-ce qu'il y aura deux sortes de compact disks, des japonais et des Français ?

si oui, seront-ils compatibles entre eux ?

3) Quand le Mega-CD sortira-t-il officiellement ? Sera-t-il moins cher, et sera-t-il compatible avec la megadrive Japonaise ? (Pelletier yves)

Pour l'instant, Street fighter II n'est pas prévu sur la Megadrive, mais il est fort possible que cela change, car tout le monde réclame ce jeu et il serait étonnant que Sega ne passe pas un accord avec Capcom pour en acquiescer les droits.

Il n'y aura pas deux sortes de Mega-CD, mais trois ! Un modèle japonais, un américain et un européen. Ces trois modèles ne seront pas compatibles, et pour que cela fonctionne, il faudra que les trois éléments soient de la même origine. Avec une Megadrive française, il faut que le Mega-CD et le jeu sur CD soient également français. Le Mega-CD devrait sortir en France cet été, vraisemblablement en septembre, mais son prix de vente n'est pas encore connu.

• Hello !

Voici quelques questions :

- Pour quand est prévue la sortie du CDI sur la Super Nintendo Française ?

- y aura-t-il Mario 5 et Zelda 4 sur CDI ?

- Quelles sont les capacités du CDI de la Super Nintendo (nombre de couleurs et de sprites) ?

- Quel est le meilleur des CDI ?

- enfin, pourquoi ne faites-vous jamais paraître mes courriers ?

(cadroy hervé)

Le lecteur CD réalisé par Philips pour la Super Nintendo n'est pas un lecteur CDI, mais il est possible qu'il soit compatible avec les CDI. Cet appareil devrait sortir au Japon début 93 ; aussi, il est vraisemblable qu'il n'arrivera pas en Europe avant 94.

Il faudra être très patient ! Quant à dire quel est le meilleur des CD, il est encore beaucoup trop tôt, dans la mesure où le Mega-CD vient juste de sortir et que l'on n'a pas encore pu juger de ses véritables capacités. Celui de la Super Nintendo est encore à l'étude, et ni Nintendo, ni Philips n'ont encore communiqué des informations sur les caractéristiques de ce CD.

Soyez certains que nous ferons un dossier complet sur ce sujet dès que les informations nécessaires seront disponibles.

En ce qui concerne les nouveaux épisodes de Mario et de Zelda, Nintendo n'a fait aucune annonce. Mais cet éditeur n'a pas l'habitude de divulguer ses projets et on peut être certain que Mario V et Zelda IV sont à l'étude, s'ils ne sont pas déjà en cours de développement.

Vous êtes très nombreux à nous écrire et nous vous en remercions, mais il n'est hélas pas possible de publier toutes vos lettres, sinon il ne nous resterait pas beaucoup de place pour faire des tests dans Joypad et cela ne nous plairait sans doute pas. Cela dit, à défaut de pouvoir répondre à chacun d'entre vous, nous lisons toutes vos lettres et c'est très important pour nous.

• Salut Joypad !

J'ai quelques questions à vous poser.

Je suis devenu un super fou de console grâce à vous, je vous en remercie.

Y aura-t-il un autre shinobi sur megadrive ?

Y aura-t-il un James pond III ?

Est-ce que la megadrive coulera entièrement après la sortie de la super Nes, ou restera-t-elle une super giga console ?

Y aura-t-il des jeux éducatifs sur Mega-CD ? (Dalmeyda julien)

Nous sommes ravis que tu sois devenu aussi gaga de consoles que nous. Plus on est de fous plus on rit ! Un nouvel épisode de Shinobi est en cours de développement chez Sega et nous l'attendons avec impatience. James Pond II n'est pas prévu pour l'instant, mais l'agent secret le plus rigolo du monde reviendra sans doute sur Megadrive un de ces jours.

Il semble désormais totalement impossible que la Megadrive coule après la sortie de la Super Nintendo. La Megadrive est une excellente console, on a pu voir aux USA qu'elle tenait le choc face à la Super Nintendo et que ses ventes ne baissaient pas après la sortie de sa concurrente.

En toute logique, on peut estimer que ces deux grandes consoles se partageront le marché. En ce qui concerne le Mega-CD, Sega négocie actuellement avec des éditeurs spécialisés dans les programmes édu-

catifs. Il y aura donc sûrement des jeux éducatifs en anglais sur Mega-CD, mais on ignore encore si certains seront en français.

• Salut à toute l'équipe de Joypad !

J'ai un tas de questions très importantes à vous poser :

- Quel sera le prix des cartouches sur SFC Française ?

- Combien de jeux seront disponibles dès sa sortie ?

- Est-ce que des jeux comme Street Fighter II, Contra IV seront convertis sur SFC Française ?

- Quand sortira Street Fighter II sur SFC Française ?

- Si vous aviez à mettre des notes, combien lui mettriez-vous ?

- Est-ce vrai qu'un Final Fight qui peut se jouer à deux est en cours d'adaptation sur Famicom Japonaise ? Sortira-t-il sur SFC Française ?

- Y'a-t-il beaucoup de texte en Anglais dans Zelda III ?

- Est-ce qu'un autre jeu de baston, à part Final Fight et Street Fighter II, est prévu sur SFC Française ?

Ciao, et longue vie à Joypad !
(un nintendomaniaque)

La Super Nintendo française sera vendue avec Super MarioWorld et les jeux qui sortiront simultanément sont F Zero, Sim City et Super Tennis.

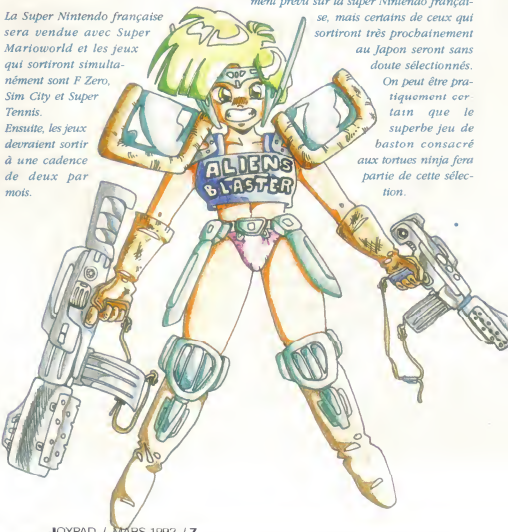
Ensuite, les jeux devraient sortir à une cadence de deux par mois.

Les cartouches de jeu de la Super Nintendo coûteront entre 500 et 600 F. Contra IV sortira dans l'année sous le nom de Super Probotector. Quant à Street fighter II, il serait très surprenant qu'il ne sorte pas également dans l'année, car c'est le jeu dont on parle le plus ces temps-ci. Nous avons vu Street Fighter II à Las Vegas, il est magnifique mais on ne peut pas le noter avant qu'il ne soit terminé et que l'on ait pu prendre le temps de le tester vraiment.

Une nouvelle version de Final Fight est en cours de développement, mais il ne sera toujours pas possible de jouer à deux.

Il y avait trois personnages dans le jeu d'arcade, c'est Guy qui remplacera Cody dans cette nouvelle version, et ses coups seront différents de ceux de son prédécesseur. D'autre part, les deux niveaux du jeu d'arcade qui manquaient dans la première version ont été rajoutés. Il y a beaucoup de texte dans Zelda III, mais pour l'instant, tout est en japonais. La version française sera en anglais, à moins que Bandai n'ait la bonne idée de le traduire en français, comme c'est le cas pour les derniers jeux de la Nintendo. Cela dit, il est possible de terminer le jeu en version tong, mais cela complique les choses et c'est assez frustrant. Aucun autre jeu de baston n'est actuellement prévu sur la super Nintendo française, mais certains de ceux qui sortiront très prochainement au Japon seront sans doute sélectionnés.

On peut être pratiquement certain que le superbe jeu de baston consacré aux tortues ninja fera partie de cette sélection.



Bien le bonjour à tous !

Je ne me perdrai pas dans les félicitations en tous genres, j'irai droit au but.

Avant c'était simple: Il existait une Mégadrive Américaine et une Française. Ces deux-là étaient compatibles mutuellement. Ensuite, il y avait la Japonaise, dont les jeux n'étaient pas compatibles avec les deux autres modèles (sauf si l'on possédait l'adaptateur prévu à cet effet). C'était le bon temps !

Maintenant, c'est plus pareil du tout ; attention, accrochez-vous bien, ça commence: Les jeux de la Mégadrive Américaine commencent à ne plus devenir compatibles avec la Mégadrive Française, première embrouille.

Puis les jeux Japonais commencent à ne plus devenir compatibles avec la Mégadrive Française, deuxième embrouille.

Finalement on se dit qu'il vaut mieux acheter une Mégadrive Japonaise. Le problème, c'est que maintenant on vous vend une Mégadrive Franco-Japonaise.

Je m'explique, c'est une console qui a l'apparence d'une Japonaise, mais qui, en fait, par ses circuits intégrés, est une Française.

Le pied c'est que cette console mutante, est, tenez-vous bien, en 50 hz!!

Ce qui veut dire qu'elle n'accepte pas Rolling Thunder II, Wonderboy V, Fastest One...etc.

J'en viens donc à ma question : Qu'est-ce que cela veut dire ?

Sont-elles fabriquées au Japon ? Ou alors bidouillées par les importateurs parallèles ? Cette lettre est longue, je sais, j'abuse un peu. Mais il est très important que tout le monde sache cela, et que les gens qui vendent leur Française pour une Japonaise ne se retrouvent pas, avec dans les bras, la même console que celle qu'ils avaient avant ! (Bejitta)

Sega France s'étant retrouvé à court de stocks, en raison de l'énorme succès de la Megadrive à travers le monde, on a vu apparaître des consoles "franco-japonaises". Certaines sont en 50Hz, tandis que d'autres sont munies d'un switch permettant de passer en 50 ou en 60Hz. Ce sont effectivement des consoles japonaises "bidouillées" et l'on risque d'avoir des surprises au niveau de la compatibilité des jeux.

• J'ai l'intention de m'acheter une Super Nintendo, mais je voudrais savoir si tous les jeux qui sortiront pour la Super Famicom sortiront sur la Super Nintendo en Europe ?

Y aura-t-il un Joe et Mac II ? Et une suite de Super Ghouls'n'Ghosts ? Ciao ! Alexandre C., Crest.

Tous les jeux de la Super Famicom ne seront pas commercialisés en France. Bandai, qui distribue les consoles Nintendo en France, fera son choix et ne proposera que les meilleurs. Nous ne savons pas s'il y aura un Joe and Mac II, mais nous serions très surpris si le chevalier Arthur (le héros de Ghosts'n'Goblins et de Ghouls'n'ghosts) ne faisait pas une nouvelle apparition sur la Super Nintendo.

• Salut,

Juste une petite carte pour vous dire que c'est vachement cool, Joypad !

- Que pensez-vous de DJ Boy (je possède un jeu et je ne veux pas m'acheter n'importe quelle "crotte", c'est pourquoi j'achète votre revue), est-il aussi bien que la version d'arcade ?

- A quand Caveman Ninja (Joe et Mac) sur MD? Est-il prévu sur cette machine ?

- A quand les Simpson's sur MD, dans une version aussi bonne que celle de l'arcade (genre dessin animé)? Est-il prévu au moins ?

- Valis IV est-il envisagé pour le Mega-CD (je parle de l'épisode Coregraph - CD ROM) ?

- Que pensez-vous de GAIARES, je n'ai jamais vu aucun test de ce jeu dans Joypad ni dans une autre revue. Le trouvez-vous chouette, ou est-il bon pour la poubelle ?

Anastase le Naze

DJ Boy est un petit jeu sympa, mais il est loin de figurer parmi les meilleurs jeux sur cette console : quant à Gaiars, c'est un shoot'em up assez original qui vaut le coup, même s'il n'est pas aussi fracassant que Thunderforce III. Hellfire ou Gynoug. Joe and Mac et Valis IV ne sont bêtas pas prévus actuellement sur Megadrive, mais cela pourrait se faire (Valis I vient juste d'arriver sur Megadrive!). Quant aux Simpson's, le jeu est bien prévu sur Megadrive, mais il s'agit d'une conversion du jeu d'Acclaim qui est disponible sur Nintendo, ST et Amiga, et non celle du jeu d'arcade.

ECRIVEZ-NOUS!

Vous vous posez des questions sur des sujets graves: la Megadrive japonaise est-elle compatible avec votre téléviseur? Les jeux Super Famicom seront-ils tous distribués en France? Que sont devenus Casimir et Hypolite? Ecrivez-nous, nous vous dirons tout et même le reste. Bien sûr, nous ne pourrions pas publier toutes vos lettres, mais vos préoccupations nous intéressent, et nous répondrons aux questions qui reviennent le plus souvent. Alors, une critique, des suggestions, n'hésitez pas! Nous attendons vos lettres: Joypad, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.





**CORE
GRAFX
PUISSANCE 5**

1290 Frs*

**1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS**

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*



PC ENGINE DUO
+ 1 JEU CD ROM
3790 Frs*



SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*



SODIPENG

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
3615 code SODIPENG

HOT LINE
(16)99.08.95.72



CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs*



SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

News PREVIEWS

REPORTAGE D'ALAIN HUYGHUES LACOUR

CES LAS VEGAS: L'enfer du jeu

Las Vegas mérite bien sa réputation! A peine descendu de l'avion, on glisse déjà quelques pièces dans les premières machines à sous, histoire de se mettre dans l'ambiance. Mais on n'est pas là pour rigoler, on ne va pas passer notre temps à jouer à la roulette ou au blackjack alors que toutes les nouveautés consoles nous attendent; j'en bave d'avance! Comme celui de Chicago, le CES de Las Vegas est avant tout consacré aux consoles, ce qui est loin de me déplaire. On croise bien quelques PC au détour d'une allée, mais on ne s'en occupe pas. Dès le premier tour, les choses sont claires: tout se passe entre Sega et Nintendo. NEC n'a même pas pris un stand cette année, Atari est encore absent et on ne voit même pas une seule Lynx sur tout le salon. Face aux deux géants japonais, il n'y a que SNK qui présente les nouveautés de la Neo Geo sur un stand de bonne taille. Comme toujours, les éditeurs japonais les plus connus sont bien présents: Konami, Namco, Irem, Taito, Hudson, etc... Certains ont installé leur stand dans le village Sega, d'autres dans celui de Nintendo. Mais pour la première fois

cette année, de nombreux éditeurs ont refusé de choisir leur camp, préférant prendre un stand avec Sega et un autre avec Nintendo. Nintendo semble avoir perdu son quasi monopole sur le marché américain et les éditeurs en ont tiré des conclusions: puisqu'il y a partage du marché, mieux vaut être présent partout. Comme Nintendo n'a plus le

droit d'imposer aux éditeurs de développer leurs programmes exclusivement pour ses consoles, de nombreux titres seront à la fois développés sur Megadrive et sur Super Famicom. Mis à part ce changement important, il n'y avait guère de surprise à Las Vegas: les japonais y sont toujours rois!





- SEGA -

Ca marche fort pour Sega aux USA, car si la Master System n'est plus en vente, la Game Gear réalise des scores assez

satisfaisants et la Megadrive fait un véritable malheur. Alors, le challenger relève la tête car il n'est plus question de rester dans l'ombre de Nintendo aux USA. Sega annonce un parc de plus de 3,5 millions de Megadrive. Non seulement la Megadrive a pris une avance importante sur la Super Famicom, avant que cette dernière n'arrive sur le marché, mais il se vendrait actuellement plus de Megadrive que de SFC. Bien sûr, Nintendo conteste ces résultats et il est très difficile de savoir qui est dans le vrai.

En tous cas, ce qui est certain, c'est que le rapport des ventes est de 2,5 contre 1 en faveur de la Megadrive dans les magasins qui vendent les deux consoles. Cela est un avantage non négligeable pour Sega, mais il ne faut pas pour autant en tirer des conclusions hâtives car la Super Famicom dispose d'un nombre de points de vente beaucoup plus important que sa concurrente. Quoi qu'il en soit, il est évident que la Megadrive marche très fort depuis l'arrivée de Sonic et il est vraisemblable que Sega et Nintendo devraient faire à peu près jeu égal sur le marché des consoles 16 bits aux USA.

Contre toute attente, Sega a fait l'impasse sur le Mega CD lors de ce salon. Bien sûr on savait qu'il ne serait pas commercialisé aux USA avant l'été (pratiquement en même temps qu'en Europe), mais on pensait qu'il serait quand même présent sur le salon.

Le Mega CD sera présenté pour la première fois aux USA lors du CES de Chicago en juin, ce qui s'explique sans doute par le fait que les premiers jeux sur CD sont loin d'être des chefs d'œuvre. En fait, les premiers jeux sur Mega CD ont été réalisés par des éditeurs extérieurs qui les ont bâclés au plus vite afin de pouvoir en vendre dès la sortie de cet appareil au Japon. Ils ont sans doute eu raison sur un plan strictement commercial, puisque le Mega CD s'est vendu comme des petits pains dès sa sortie et que les premiers acheteurs n'avaient pas le choix s'ils voulaient jouer avec leur nouvelle machine. Cela dit, des programmes aussi médiocres ne donnent pas une très bonne opinion des capacités

du Mega CD et il faudra sans doute attendre la fin de l'année 92 pour voir arriver des jeux de la seconde génération, qui seront sans doute autrement plus performants. Sega prend son temps pour développer des jeux CD et on ne s'en plaindra pas, car on peut s'attendre à ce que ce soient des petits bijoux et l'on attend avec beaucoup d'impatience un Sonic II en CD. On peut penser que la sortie du Mega CD est quelque peu prématurée, mais Sega

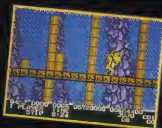
a voulu marquer encore plus son avance sur Nintendo, qui ne pourra sans doute pas suivre avant 93. Sega se déclare enchanté des résultats des ventes au Japon et annonce 100000 Mega CD vendus dans ce pays dès le premier mois. D'autre part, on a appris lors du CES qu'il y aurait trois modèles de Mega CD: un pour l'Asie, un autre pour les USA et un dernier pour l'Europe. Non seulement ces différents modèles ne seront pas compatibles, mais, pour qu'ils fonctionnent, il faudra que les trois éléments (Megadrive, Mega CD et CD) soient de la même origine.

Alors, il ne vous servirait à rien de vous procurer un Mega CD en import pour le connecter avec votre Megadrive française, il ne fonctionnerait pas. De même, si vous disposez d'une Megadrive japonaise, il vous faudra acheter un Mega CD japonais ainsi que des CD japonais.

Fort du succès remporté par la Genesis aux USA, Sega avait rassemblé bon nombre d'éditeurs dans un village nettement plus important que dans les salons précédents. Il faut dire qu'attirés par le succès de la Megadrive aux USA et en Europe, les éditeurs sont de plus nombreux à rejoindre Sega et il ne se passe pas de mois sans que l'on apprenne l'arrivée de nouveaux licenciés Sega. Parmi les derniers venus, on notera la présence d'Acclaim, l'un des plus importants éditeurs mondiaux jusqu'ici fidèle à Nintendo, ainsi que Microprose, le roi des simulations sur micro. Cela dit, tous les licenciés Sega n'avaient pas pris un stand dans le village, par exemple Microprose et Acclaim avaient choisi de s'installer dans le village Nintendo.



Pas de surprises en ce qui concerne les nouveautés Sega, dans la mesure où elles étaient présentées le mois dernier dans Joypad. Il s'agit d'**Alisia Dragon**, de **Turbo Outrun** et de **Kid Cameleon**. Ces trois jeux étaient tous présentés sur le stand Sega en compagnie de quelques autres nouveautés (qui ne sont pas encore sorties, mais dont nous avons déjà largement parlé) comme **Toki** ou **Art Alive**.



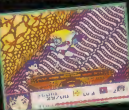
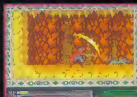
News PREVIEWS

DOSSIER : CES LAS VEGAS

RENOVATION

Cet éditeur japonais reste fidèle à la Megadrive puisqu'il présentait trois nouveaux jeux pour cette console. **Truysia** est un jeu de rôle en anglais dont le héros, Roy, est un jeune chercheur de trésors. Il visitera différents royaumes en affrontant toutes sortes de monstres et de redoutables sorciers. **Exile** est également un jeu de rôle qui vous fera voyager dans

le désert. Tous les ingrédients du genre sont au rendez-vous: magie, dialogue avec les habitants, mais cette fois les scènes de combat sont traitées en mode arcade. Quant à **Syd of Valls**, il s'agit d'un jeu d'action aux graphismes très enfantins, qui met, une fois de plus, en scène Yoko, la célèbre héroïne de la saga de Valls.



SAGE'S CREATION

Le créateur de Devilish sur Game Gear vient de réaliser une conversion de ce programme sur Megadrive. **Devilish** est un jeu assez original, à mi-chemin entre flipper et casse-briques. Sage's semble bien décidé à



faire preuve d'originalité, puisque le second programme de cet éditeur se nomme **King Salmon** et qu'il s'agit d'une simulation de pêche! On peut douter que les consoleux soient très excités à l'idée de pêcher un énorme saumon sur Megadrive, mais qui sait?



Enfin, **Star Odyssey** est un jeu de rôle qui se déroule dans un univers de science fiction. Les scènes de combat sont traitées en mode arcade et cette cartouche de 8 mégabits sera munie d'une pile de sauvegarde.

VIRGIN

Bien que cet éditeur développe également des jeux sur NES et sur Game Boy, il avait choisi de prendre un stand dans le village Sega. En plus de **Terminator**, que nous vous avons déjà présenté, on pouvait découvrir **Corporation**, un programme développé à l'origine sur micro. Dans ce jeu, vous explo-



rez un vaste complexe à la recherche d'une redoutable machine de guerre cybernétique. Tout comme **Corporation**, **Chuck Rock** est un célèbre jeu micro créé par Core. Mais cette fois, il s'agit d'un jeu de plates-formes bourré de gags en tous genres.



NAMCO

Cet éditeur, renommé pour ses grands jeux d'arcade, comme *Dragon Spirit* ou *Final Lap*, avait choisi de ménager tout le monde en prenant un stand dans le village Sega et un autre dans celui de Nintendo. Du reste, il convient de signaler que, contrairement à d'autres éditeurs, Namco ne développe pas les mêmes jeux sur les deux machines. Sur Megadrive Namco présente *Splatterhouse 2*, un jeu assez saignant que nous vous détaillons dans les pages suivantes.

DATA EAST



un New-York d'après la bombe en 2020. C'est un *Streets of Rage* futuriste pour deux joueurs (disponible en février).

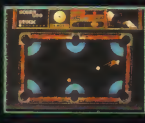
Atomic Runner est un jeu d'arcade dans lequel un

Tout comme Namco, cet éditeur avait un pied chez Sega et l'autre chez Nintendo. Pour la Megadrive, Data East présente *Two Crudes Dudes* (*Crude Busters* en version japonaise), un jeu de baston qui se déroule dans

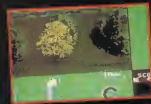


super héros russe affronte des extraterrestres et leurs robots de combat dans de superbes décors (disponible en mai).

Quant à *Side Pocket*, c'est la première simulation de billard américain sur Megadrive. La table est vue de dessus et vous avez le choix entre deux variantes de billard (disponible en juin).



US GOLD



Après des débuts prometteurs sur Master System, l'éditeur anglais s'intéresse désormais à la Megadrive et à la Game Gear. *World Class Leaderboard*,



le grand classique du golf sur micro arrive sur Megadrive. Trois des plus célèbres parcours internationaux vous sont proposés, plus un parcours créé de toutes pièces. Différentes améliorations ont été apportées au programme original, y compris des voix digitalisées (disponible en Juillet). Après la version Master system, *Indiana Jones and the Last Crusade* arrive sur Megadrive et sur Game



Gear. Il s'agit d'un jeu de plates-formes qui reprend des scènes du troisième film de la série (disponible en juin sur GG et en décembre sur MD).

Strider II sur Megadrive n'est pas un jeu d'arcade mais une création originale réalisée à l'origine sur micro (disponible en juillet sur MS et en août sur MD et GG).



Enfin, le titre vedette d'US Gold est *Olympic Gold*. En effet, US Gold est le seul éditeur à avoir obtenu le droit de réaliser le jeu officiel des jeux olympiques de Barcelone.

7 épreuves olympiques sont au menu: 100m, 110 mètres haies,



lancer du marteau, tir à l'arc, saut à la perche, plongeon et 200 m nage libre. Ce programme sortira sur Megadrive, Game Gear et Master System en juin.

TAITO

Le roi de l'arcade était présent à la fois chez Sega et chez Nintendo. La plupart des titres Megadrive présentés sont déjà sortis et testés dans Joypad, à la seule exception de *Cadash*. Il s'agit d'un jeu d'arcade (déjà disponible sur PC Engine) qui s'inspire nettement des jeux de rôle.



ARENA



devraient sortir à la date prévue. Les conversions Megadrive des jeux d'Accolade (coucou, les revoleurs!), comme Les Simpsons, n'étaient pas encore assez avancées pour être présentées au CES.

Cet éditeur a bien des problèmes en ce moment. En effet, Arena est le label consoles de Mirrorsoft, qui appartenait au célèbre Robert Maxwell. A la suite de la mort de ce dernier, Mirrorsoft a été mis en vente et c'est Accolade qui a racheté ce catalogue prestigieux. Cela dit, les jeux Megadrive attendus en 92



En revanche, *Alien 3* sur Megadrive est suffisamment avancé pour qu'on se rende compte que c'est un produit qui ne manquera pas d'énergie. Dans ce jeu qui s'inspire du film, vous traquez le tueur venu de l'espace dans un vaste complexe souterrain. Un jeu assez saignant! (disponible en mai).

TRECO

Pas grand chose de neuf chez Treco, à l'exception de *Warsong*. Il s'agit d'un mélange entre jeu de rôle et wargame. Il vous faut trouver des armes et des alliés pour sauver le château de Baltia



qui est assiégé par des envahisseurs, puis vous mènerez vos troupes à la victoire sans hésiter à avoir recours à la magie.

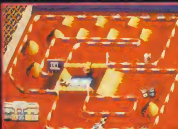
ACCOLADE

Terminons ce tour d'horizon par un franc tireur: Ballistic, le label console d'Accolade. Accolade n'était évidemment pas présent dans le village Sega et pour cause! En effet, cet éditeur américain cause de sérieux problèmes à Sega dans la mesure où il publie des jeux Megadrive sans licence. Sega a donc intenté un procès à

Accolade il y a quelques mois et maintenant, voilà qu'Accolade vient de répliquer par un procès contre Sega pour attitude déloyale. En effet, Sega a modifié discrètement les dernières Megadrive qui ont été fabriquées et ne voilà-t-il pas que les jeux d'Accolade ne fonctionnent plus sur ces nouveaux modèles. C'est donc la guerre entre Sega et Accolade, mais cela n'empêche pas ce dernier de continuer à développer de nouveaux programmes pour la Megadrive comme si de rien n'était. *Test Drive II* est une course automobile bien connue des possesseurs de micros. Vous foncez à toute allure sur les routes américaines au



excès de vitesse tout en prenant garde aux véhicules qui circulent dans l'autre sens.



Super Off Road est la conversion d'un célèbre jeu d'arcade qui vous offre de participer à une course de 4x4 sur des parcours parsemés d'embûches de toutes sortes. Les bonus récupérés pendant les

courses, ainsi que l'argent obtenu lorsque vous arrivez premier, vous permettent d'améliorer votre véhicule pour les compétitions suivantes. Il est à noter que ce programme se joue à deux, mais qu'Accolade étudie actuellement la possibilité de jouer à quatre. Cela serait une grande première sur Megadrive, mais on ignore encore si cela sera possible techniquement. Enfin, Accolade présente *Double Dragon*, le célèbre jeu de baston d'arcade pour deux joueurs. Cette version semble meilleure que l'originale



Double Dragon II qui est sorti récemment sur Megadrive. Ces trois programmes devraient être disponibles vers le mois d'avril.

- NINTENDO -



Surprise ! En arrivant dans le hall du CES on va droit à l'essentiel, c'est à dire vers les stands Sega et Nintendo. Je vais donc faire un petit tour de reconnaissance dans le village Sega et lorsque je pars à la recherche du village Nintendo, je ne découvre qu'un stand aux dimensions modestes avec juste quatre écrans. Je le crois pas, ça ! Ça ne ressemble pas du tout à Nintendo et il est si peu vraisemblable que le démarrage décevant de la Super NES aux USA pousse cet éditeur à bouder le CES. Il doit y avoir un truc ! En effet, je m'aperçois quelques instants plus tard que ce stand n'est qu'un modeste point d'accueil et que le village Nintendo se trouve dans une autre salle qu'il occupe entièrement. Quand je pense que j'avais douté de Nintendo ; ce n'est pas un village, c'est une ville ! Nintendo et ses licenciés occupent une superficie pratiquement aussi grande que tout le reste du salon, quelle démonstration de force ! Les éditeurs sont venus en masse s'installer dans le village Nintendo. Même si un certain nombre de ceux qui développaient exclusivement sur Nintendo ont choisi récemment de travailler également avec Sega, ils ne délaissent pas Nintendo pour autant. On ne sait vraiment plus où donner de la tête tant les nouveautés sont nombreuses. Il y a des jeux sur NES et sur Game Boy, mais c'est surtout la Super Nintendo qui est à l'honneur.



D'accord, Nintendo ne se porte pas aussi bien qu'avant, mais de là à l'enterrer, il y a un pas qu'il faudrait bien se garder de franchir. Il est vrai que la NES a pris un petit coup de vieux et que la Game Boy commence à s'essouffier au Japon et aux USA, mais ces deux machines se sont tellement vendues à travers le monde que les nouveautés ne sont pas prêtes de se tarir, même si les ventes de cartouches ne sont plus ce qu'elles étaient. Il est vrai également que Sega fait de l'ombre à Nintendo avec sa Megadrive. Les ventes de la Super Nintendo aux USA sont un peu décevantes et les objectifs annoncés en juin à Chicago n'ont pas été atteints. Mais rien n'est encore joué, loin de là, car cette console n'est en vente que depuis quelques mois. Il semblerait que Nintendo ait fait deux erreurs aux USA. La première, c'est d'avoir surestimé la fidélité de la clientèle à la marque. En effet, Nintendo était certain que tous les possesseurs de NES, et ils sont très nombreux, passeraient obligatoirement à la Super Nintendo, alors ils ont laissé Sega prendre de l'avance avec la Megadrive. Seulement voilà, bien des possesseurs de NES ont craqué pour la Megadrive et Sega annonce que 75 % des possesseurs de Megadrive possédaient une NES auparavant (chiffre établi

d'après les fiches remplies par les acheteurs de MDI). Typiquement le genre d'information à agacer Monsieur Nintendo, ça. La seconde erreur commise par Nintendo est d'avoir mis en avant l'image de Mario pour vendre la Super Nintendo. En dépit de sa popularité, l'image de Mario a un peu vieilli, elle colle mieux à la NES qu'à une console 16 bits beaucoup plus high-tech, alors que l'image de Sonic est à la fois plus moderne et plus percutante. De plus, la Super Nintendo est plus chère que sa concurrente, même si Nintendo vient juste de baisser son prix de 20\$ pour la rendre plus compétitive. Cela dit, Nintendo s'est rendu compte de ses erreurs et le tir devrait être rectifié prochainement... Et puis, comme vous le verrez un peu plus loin, il y a de sacrés jeux prévus sur la super Nintendo !

Quant à l'essoufflement de la Game Boy, cela ne préoccupe guère Nintendo dans la mesure où une Game Boy couleur devrait arriver très prochainement. Cette nouvelle n'est pas encore officielle, mais des éditeurs triés sur le volet ont déjà reçu des prototypes. Il semblerait que la Game Boy couleur sorte dès cet été au Japon, mais il n'est pas prévu en Europe avant la fin 93. Cette Game Boy couleur risque fort de faire un malheur car Nintendo a réuni pas mal d'atouts en sa faveur. Tout d'abord, cette nouvelle portable devrait être compatible avec les jeux déjà sortis sur Game Boy et son prix serait très compétitif : on parle de 600 F (au Japon, bien sûr). Le dernier problème que Nintendo tient à absolument régler, c'est la durée des piles, beaucoup trop courte sur les portables couleur actuelles. Nintendo n'a pas encore réussi à solutionner ce problème de manière tout à fait satisfaisante, mais il semblerait que cela soit en bonne voie.

Et le lecteur CD de la Super Nintendo, que devient-il ? Eh bien, Nintendo vient d'annoncer que le CD réalisé par Philips sortira au Japon en janvier 93. Cette machine sera vendue au prix très modeste de 1200 F et les jeux devraient coûter un peu plus de trois cent francs (ce sont les prix au Japon, bien sûr). Il est question que cet appareil lise également les CD logiques, les CD+G et les CD-I, mais cela est encore en discussion avec Nintendo. D'autre part, Philips a développé une nouvelle génération de lentilles laser pour ce CD rom. Ce système, qui a pour nom le "ray-sens", permet une lecture en "real time". Finies les interruptions de jeu tandis que le lecteur charge le niveau suivant ! Avec ce nouveau système, le deuxième niveau se chargera pendant que vous parcourez le premier et ainsi de suite. Nous n'avons aucune indication quant à la date de sortie du CD rom en Europe, mais cela pourrait bien être assez rapide car il est clair que Nintendo n'est plus disposé à laisser Sega prendre trop d'avance.

Les choses sont moins claires en ce qui concerne la Playstation de Sony, un appareil qui intègre un CD rom et une Super Nintendo. Depuis le clash avec Nintendo (au CES de Chicago, en juin), Sony se refuse à tout commentaire sur l'avenir de cette machine. Certaines rumeurs annoncent la sortie de cet appareil pour le mois de septembre, tandis que d'autres parlent d'un abandon de cette machine. Cela dit, il semble qu'il y ait de discrètes négociations entre les deux compagnies, mais pour l'instant Nintendo reste sur sa position : ne développer aucun jeu pour cette machine. Une affaire à suivre !

News PREVIEW

NINTENDO

Il n'y a guère de nouveautés chez Nintendo, mais ne nous en plaignons pas, car, à défaut de quantité, la qualité est toujours au rendez-vous et, que ce soit Super Marioworld, Zelda 3, Pilotwings ou F Zero, c'est la classe! **Super Soccer** est une simulation

de football en 3D sur Super Nintendo, à la manière de Super Formation Soccer. De nombreuses simulations de foot sont prévues sur cette console, mais celle-ci risque fort d'être la meilleure. Toujours dans le domaine du sport, on pouvait découvrir



Super Play Action Football, une simulation de football américain assez impressionnante. Le terrain est représenté en 3D isométrique et les sprites sont très gros. C'est la plus belle simulation de football américain, grâce à la qualité des graphismes et de l'animation.



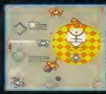
Enfin, Nintendo présente le **Super Scope**, un accessoire pour la Super Nintendo qui est l'équivalent du pistolet sur la console 8 bits. Le Super Scope est un bazooka qui fonctionne à infra rouge et il est possible de l'utiliser à partir de pratiquement n'importe quel point de la pièce. Cet accessoire très sympa sera livré avec une cartouche comportant six jeux de tir différents.



Au CES, le Super Scope était en démonstration avec un jeu dans lequel il faut abattre des missiles en plein vol et on peut dire que cet accessoire a remporté un important succès.

HUDSON SOFT

Sur le stand Hudson on pouvait voir Super Adventure Island sur Super Nintendo (testé dans ce numéro), mais également Adventure Island sur Game Boy. Aucun rapport avec Adventure Island sur PC Engine (du même éditeur), il s'agit d'un jeu de plates-formes assez sympa qui rappelle le premier épisode de Wonder Boy. **Bill Laimbeer's Combat Basketball** est une simulation de sport futuriste assez violente. Ce sport est à mi-chemin entre le basket et Speedball, c'est à dire que tous les coups sont permis et qu'il ne faut pas hésiter à cogner sur l'adversaire.



Ce programme peut bien sûr se

jouer à deux et il est muni d'une pile qui permet de sauvegarder la position dans le jeu.

DOSSIER : CES LAS VEGAS

JALECO

Après le décevant EDF, Jaleco nous propose **Goal!** sur la Super Nintendo. Cette simulation de foot offre une grande variété de mouvements et il est possible de jouer à deux l'un contre l'autre, ou ensemble contre l'ordinateur. Sur ce stand, on pouvait voir également



Q Bert, une conversion sur Game Boy du grand classique de l'arcade.



ACCOLADE

Cet éditeur américain s'intéresse à la Game Boy, aux côtés de Turrican (testé dans ce numéro), on pouvait découvrir les conversions de deux vieux classiques de l'arcade. Dans **Missile Command**, vous devez abattre la pluie de missiles qui



menace de détruire votre ville. Ce jeu de tir épuisant n'a rien perdu de son charme car il offre toujours une action particulièrement stressante.

Asteroids propulse votre vaisseau au beau milieu d'un champ d'astéroïdes et il faut d'excellents réflexes pour détruire les agresseurs qui surgissent de toutes les directions.



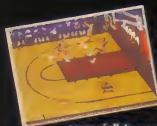
ELECTRONIC ARTS

Si Electronic Arts développe une quantité incroyable de titres sur la Megadrive, il s'intéresse également à la Super Nintendo, avec trois simulations sportives. On pouvait voir John Madden Football



(testé dans ce numéro), mais également **PGA Tour Golf**,





une simulation de golf très performante qui nous vient de la micro. Quant à **Bulls VS Lakers**, il s'agit de la version Super Nintendo du Lakers VS Celtics publié sur Megadrive par le même éditeur. Cette simulation de basket assez réaliste reprend fidèlement les caractéristiques de tous les joueurs de ces deux grandes équipes.

KONAMI



Teenage Ninja Turtles II, un jeu de baston pour deux joueurs. Les tortues ninja vont frapper très fort!

Cet éditeur vedette sur Nintendo présentait **Super Contra**, un jeu superbe qui a fait l'objet d'une preview le mois précédent. Autre nouveauté de Taille sur la Super Nintendo:

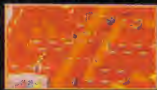


TRADEWEST

Fort du triomphe remporté aux USA par les versions NES et Game Boy de **Battletoads**, cet éditeur américain s'intéresse désormais à la Super Nintendo. Bien sûr, le titre vedette de Tradewest, c'est la conversion de ce même **Battletoads** et ça fait très mal!



Ce jeu de plates-formes, qui accorde une grande place à la baston, est vraiment super. L'action est bourrée de gags et cela promet de bonnes crises de rire, d'autant plus qu'il est possible de jouer à deux.



Dans un autre registre, **Super Off Road** devrait sortir très prochainement. Cette conversion d'un jeu d'arcade permet à deux joueurs de participer à une course de 4X4 sur des parcours semés d'embûches.

IREM

Après **Super R-type**, cet éditeur célèbre pour ses jeux d'arcade nous propose **Gun Force**. C'est la conversion d'un jeu d'arcade qui décoiffe, dans lequel vous affrontez des armées

entières dans une guerre futuriste. La réalisation est très soignée et il est possible de jouer à deux simultanément, ce qui est rarement le cas dans ce type de jeu. Délaissant pour une fois l'arcade pure et



dure, Irem présente **The Skins Game**, une simulation de golf aux superbes graphismes.



CAPCOM



Non seulement Capcom figure parmi les rois de l'arcade, mais ses réalisations sur les consoles Nintendo sont des chefs-d'œuvre. On ne risque guère d'être déçus par les prochaines réalisations de cet éditeur, et surtout pas par

Street Fighter II qui était l'un des programmes les plus impressionnants de ce salon. Graphismes et animation sont très proches du jeu d'arcade, nul doute que ce jeu sera LE jeu de baston référence sur cette console. Autre conversion d'un jeu d'arcade, **Magic Sword** vous propose une longue quête médiévale. Vous affronterez des goblins, des sorciers, des ninjas et bien d'autres adversaires encore tout au long de votre exploration des cinquante étages que présente ce jeu.

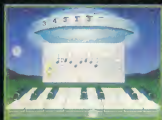


MINDSCAPE

Si **Paper Boy** il est loin d'être impressionnant (voir le test dans ce numéro), Mindscape devrait faire mieux avec **The Chessmaster**.



cet excellent programme d'échecs qui a triomphé sur micro a été encore amélioré pour cette version, avec notamment un choix de pièces différentes,



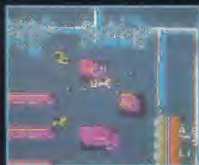
toutes plus belles les unes que les autres. Et puis, on pouvait découvrir la version Super Nintendo du **Miracle**. Il s'agit d'un clavier et d'une cartouche offrant un programme d'enseignement de piano. Ce programme, qui sortira très prochainement sur NES en France, est extrêmement bien conçu et il bénéficie des capacités graphiques et sonores de la Super Nintendo. **ACTIVISION**: Cet éditeur mise toujours sur la NES, avec quelques jeux qui devraient sortir très prochainement en France. **Die Hard** est un jeu d'action assez percutant qui est tiré du film Piège de

News PREVIEWS

DOSSIER : CES LAS VEGAS

ACT IVISION

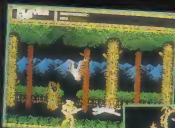
Cet éditeur mise toujours sur la NES, avec quelques jeux qui devraient sortir très prochainement



en France. **Die Hard** est un jeu d'action assez percutant qui est tiré du film *Piège de Crystal*. **Ultimate Air Combat** est un jeu à mi-chemin entre shoot them up et simulateur de vol. 33 missions vous attendent, aux commandes d'un F-14 ou d'un F-18.



Enfin, **Sword Master** est un grand jeu d'action qui se déroule dans l'univers de l'héroïc-fantasy. Il est à noter que Nintendo a particulièrement bien noté ce jeu (tous les jeux sont notés avant de recevoir un "visa" de sortie).



NAMCO

Autre éditeur japonais réputé pour ses jeux d'arcade, Namco ne présentait qu'un seul jeu pour la Super Nintendo, mais ce fut l'un des programmes les plus remarquables de ce salon. **Wings 2** est un grand jeu de combat aérien qui se déroule lors de la première guerre mondiale. Aux commandes d'un biplan, vous devez effectuer des missions de bombardement derrière les lignes ennemies et livrer des combats aériens assez impressionnants.

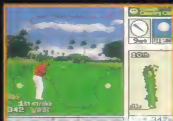


Ne vous y trompez pas, il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade mais d'un shoot them up original qui séduira tous les incondtionnels du genre.



T&E SOFT

Ce nouvel éditeur présente **True Golf**, un programme qui semble très prometteur. Il est vrai que les simulations



de golf sont déjà nombreuses sur la Super Nintendo, mais celle-ci bénéficie de superbes graphismes.

INTERPLAY

Mud and Guts vous propose de participer à de folles courses en 4X4 sur des

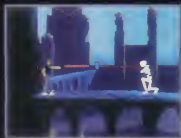


parcours très accidentés. Ce programme s'inscrit dans la lignée de R.C. Pro Am

(bien connu des possesseurs de la NES) et l'écran se divise en deux pour pouvoir jouer avec un copain. En revanche, **Out of this World** est un jeu bien connu des possesseurs



de micro puisqu'il s'agit de la conversion sur Super Nintendo du déjà célèbre *Another World* de Delphine Software. Cocorico! Pour une fois, un jeu français arrive sur Nintendo et par la grande porte, car ce programme a été très apprécié à Las Vega.



Tout le monde, les responsables de Nintendo en tête, a prédit un très bel avenir à ce programme qui ne ressemble à aucun autre. Il est vrai que l'originalité n'était pas souvent au rendez-vous au CES!

OCEAN

Le n°1 des éditeurs européens mise surtout sur la Super Nintendo et la Game Boy. Sur la console portable, Ocean présente **Super Hunchback** (Quasimodo en français), un jeu de



plates-formes très amusant et connu des pionniers sur micros. Sur la Super Nintendo, on pouvait voir le génial Addam's family (qui a fait l'objet d'une longue preview le mois dernier), ainsi que **Robocop III**. En découvrant ce jeu à Chicago, j'avais alors été impressionné par sa laideur mais heureusement les choses se sont nettement améliorées depuis. Maintenant, ce nouvel épisode des aventures de Robocop présente des scènes assez variées, en scrolling tantôt horizontal, tantôt vertical.

ASMIK

Ils ont le moral chez Asmik, car ils ont fait paraître un article dans le journal du CES en présentant D-Force comme l'une des plus grandes réussites sur Super Nintendo, alors que c'est une immense daube! Enfin, disons qu'ils ont fait de l'humour et parlons d'autre chose. Heureusement, Xardion est nettement mieux, nous vous le présentons plus longuement dans les pages suivantes.

TAITO



Seule nouveauté au stand Taito: **Super Soccer Champ**.

Il s'agit d'une simulation de foot pour un ou deux joueurs. Le terrain est représenté de



côté et si vous tacklez vos adversaires comme un malade, vous récolterez des cartons de couleur. Cette simulation mise sur le réalisme et il est même possible de changer de joueurs en cours de match.

ACCLAIM

Non content d'être l'un des plus importants éditeurs sur la NES, Acclaim fait ses débuts sur la Super Nintendo. **Bart's Nightmare**, un jeu aux superbes graphismes qui met en scène les Simpsons, les héros fétiches de cet éditeur.



Super Smash TV est la conversion fidèle d'un jeu d'arcade dans lequel un ou deux joueurs passent leur temps à massacrer allègrement les nombreux



ennemis qui les attendent dans chaque salle. Plus tard, nous verrons arriver un baseball et un basket, ainsi qu'un programme consacré à Spider-man et aux X-Men.

BULLET PROOF SOFTWARE

Après la version Game Boy, **Faceball** va être converti sur la Super Nintendo. Cette variante de Pacman en 3D est très marrante, mais on peut raisonnablement douter de son impact sur le plan graphique.



TOHO

N'allez pas croire que **Space Megaforce** est un jeu à l'honneur du magazine Sega bien connu, il s'agit d'un nouveau



shoot them up sur Super Nintendo. La réalisation est assez soignée, mais l'action n'est pas particulièrement originale.

TITUS

Eh oui, nous terminons cette visite dans le Village Nintendo par un éditeur français. Il faut féliciter Titus d'avoir réussi à s'imposer au CES de Las Vegas, voilà un éditeur français dynamique! Sur le stand Titus, on pouvait voir les **Blues Brothers** à toutes les sauces: sur NES, Game Boy et Super Nintendo. Ce jeu de plates-formes est réussi quel que soit le format, mais la version 16 bits est particulièrement alléchante.



- NEC, LA FIN? -

Depuis un moment, les rumeurs vont bon train à propos d'un retrait des consoles NEC aux USA. Il est évident que NEC s'est complètement planté aux Etats Unis et qu'il est très difficile de remonter la pente, face à Sega et à Nintendo. En arrivant au CES, on se rend compte tout de suite que les choses ne se sont pas arrangées car NEC n'est même pas présent sur le salon.

En se renseignant un peu partout, on finit par apprendre que NEC donnera une conférence de presse dans un night club de Las Vegas, le soir même de l'ouverture du CES. Bon, on va aller voir ce qui se passe. Le soir, une

bière dans la main et une brochette de poisson dans l'autre, j'écoulais le communiqué officiel de NEC. La branche américaine de NEC, qui avait en charge la distribution des consoles de la marque aux USA est dissoute et c'est Turbo Technologies, une nouvelle compagnie, qui va reprendre les choses en main. Nec s'est associé à Hudson Soft pour créer Turbo Technologies. Cette alliance n'est pas tout à fait une surprise, dans la mesure où Hudson a toujours été très proche de NEC depuis le début de la PC Engine et que c'est à cet éditeur que l'on doit les meilleurs jeux sur cette console. Alors, cette alliance entre un fabricant de consoles et un grand créateur de jeux peut être efficace à l'avenir, mais pour l'instant, il semble que l'objectif de cette nouvelle société soit seulement de limiter les dégâts. La Turbografx (PC Engine américaine) sera progressivement retirée de la vente et l'on ignore encore quel sera le sort réservé à la GT. En fait, Turbo Technologies va se concentrer désormais sur la nouvelle console de la marque: la Duo, qui intègre une PC Engine et un CD rom 2.

La PC Engine va-t-elle disparaître? C'est une question que l'on peut se poser. La réponse est oui et non. Si vous ne possédez qu'une PC Engine, l'avenir n'est pas rose. Vous avez sans doute

remarqué que les sorties sont de moins en moins nombreuses et cela devrait aller de mal en pire. Assez peu de nouveautés sont prévues en cartes dans les mois à venir et pratiquement tous les gros titres sont prévus en CD. L'explication est simple. D'une part, le Japon est le seul pays où NEC marche très fort et la plupart des utilisateurs possède le CD rom. D'autre part, aux USA, la PC Engine est abandonnée au profit de la Duo et la nouvelle société qui est chargée de la distribution de la gamme NEC a annoncé son intention de mettre totalement en avant les CD.



Alors, inutile de vous dire que les japonais ne risquent pas de se donner la peine de faire des cartes rien que pour l'Europe, d'autant plus que les consoles NEC ne sont toujours pas distribuées officiellement chez nous. N'allez pas croire que je prédis la mort de la PC Engine pour le plaisir, j'aime beaucoup trop cette super bécane pour ça, mais il faut être réaliste. Si vous possédez une NEC, l'alternative est claire. Soit vous achetez un CD rom (ou la Duo) et vous pourrez continuer à vous éclater avec d'excellents jeux. Soit vous allez très vite vous retrouver très frustrés devant l'absence de nouveautés et il ne vous restera plus qu'à acheter une autre console. Dur, dur! La PC Engine est morte, vive le CD rom!

- NEO GEO -

La Neo Geo suit son petit bout de chemin. Il est évident depuis longtemps que cette console ne peut prétendre rivaliser avec la Megadrive ou la Super Nintendo en raison de son prix. En fait, le principal objectif de SNK est d'utiliser les jeux de la Neo Geo dans les salles d'arcade et cela se passe bien à ce niveau. Cela dit, SNK était présent à Las Vegas, sur un beau stand pourvu d'un superbe écran géant. On pouvait y découvrir les dernières nouveautés de la Neo Geo.



Football Frenzy est une

simulation de football américain comme on en a encore jamais vue. C'est une simulation très orientée vers l'arcade avec de gros sprites, une animation extraordinaire et des effets de zoom impressionnants. Les fans de ce sport vont craquer!



Soccer Brawl est un sport futuriste des plus spectaculaires. Le soccer brawl est une version très violente du football, dans laquelle deux équipes de huit joueurs s'affrontent. L'action est très rapide et vous pouvez aller à donf sans craindre de vous prendre un carton rouge.



Last Resort est un shoot them up à scrolling horizontal qui se déroule dans de magnifiques décors. Ceux qui aiment casser de l'alien ne seront pas déçus du voyage, d'autant plus qu'il est possible de jouer à deux.



Mutation Nation est encore un jeu de baston, comme SNK sait le faire.

Ce beat them all, qui s'inscrit dans la lignée de Final Fight et de Streets of Rage, peut se jouer à deux, comme tous les jeux de la Neo Geo.



News PREVIEWS

ET VIVA

Quoique que très fourni, le CES de Las Vegas ne montrait malheureusement pas toutes les nouveautés sur toutes les machines. Quelques Japonais isolés, enfin du moins le croyaient-ils, restaient seuls enfermés dans leur frontières. Nous sommes donc aller les chercher pour qu'ils nous montrent ce qu'ils planquaient sous leurs kimonos. Et une fois de plus, on a pas été déçu. Matez-moi ces news, elles sont peut être encore plus belles que celles présentes au CES. Enfin, vous êtes seuls juges!

PHALANX KEMCO/SUPER FAMICOM

Ce nouveau Shoot'Em Up à scrolling horizontal utilise à donf les capacités du mode 7 de la Super Famicom. Les vaisseaux ennemis débarquent à l'écran à une vitesse vertigineuse et apparaissent la plupart du temps suivant des zooms et des rotations tout à fait exemplaires, tout ça sur un décor de fond hyper coloré qui fait vraiment plaisir à voir. Se composant d'une demi-douzaine de ni-

veaux, Phalanx restitue assez bien l'ambiance des Shoot'Em Ups d'arcade, d'autant plus que l'armement définissable avant de commencer à jouer, à la façon de Gradius III, est hyper grandiose. Sortie annoncée: milieu du mois d'avril.



DES JOYS A INFRA RED!

Derniers-nés
dans les gadgets
pour Master



System et pour Megadrive, ces joypads sont identiques, au fil près, à ceux d'origine. L'avantage est qu'ils n'ont pas de fil. Très pratiques pour jouer en toute liberté de son pieu, de l'autre bout du couloir, où même, pour saboter la partie de son voisin de palier, ces joysticks à infra-rouge devraient être disponibles à l'heure où vous lirez ces lignes. Leur prix est de... Mais sacré bordel de nom de Zeus! le prix... où est-ce que j'ai pu fourrer ce dossier de presse? Ah oui, voilà! son prix est de... Et puis zut! téléphonez à votre revendeur, il vous le dira, puisque c'est à lui que vous l'achèterez!

telex

La Super Nintendo ne sort plus en Avril, mais plus vraisemblablement en Mai ou en Juin. Autre changement, plus agréable celui-là : Bandai a décidé de changer le prix : 1290F au lieu de 1490F, toujours avec Super Marioworld. D'autre part, Bandai envisage de vendre un pack spécial, qui comprendrait la Super Nintendo et le Super Scope (voir le reportage sur le CES de Las Vegas) pour la très modeste somme de 1490F.



LA VISTA BABY !

DES CARTOUCHES DE REVE !

ACTION REPLAY



Laissez-vous emporter par un rêve. Un rêve dans lequel plus aucun jeu ne vous résisterait, un rêve dans lequel vous seriez le maître incontesté de toutes les techniques de combats, un rêve où plus rien ne vous ferait peur, un rêve où d'un coup, un seul, vous dévasteriez des populations ennemies entière... Imaginez encore que ce rêve vous permette de devenir un véritable professionnel du bouton fire. Avouez que le rêve serait beau et grand. Eh bien mes chers amis, ne rêvez plus, car la réalité sur ce coup a dépassé la fiction, et la réalité à désormais un nom : Action Replay. L'Action Replay est la solution à tous vos problèmes de destructions et d'ex-



plosions en plein milieu d'une lutte acharnée. Avec elle, vous n'aurez plus aucune excuse pour terminer n'importe quel titre. Venue d'Angleterre, l'Action Replay se présente comme une cartouche tout à fait ordinaire, mis à part qu'elle est munie sur sa face supérieure d'une ouverture permettant d'y placer une seconde cartouche, la cartouche du jeu que vous voulez terminer. Une fois que vous aurez correctement branché

le tour, c'est-à-dire dire mis la l'Action Replay dans la fente de la Megadrive et la cartouche de jeu dans la fente de la l'Action Replay, le tout est prêt à fonctionner. Après la mise sous tension de l'ensemble, un nouveau menu apparaît. Ce menu vous permet de rentrer un mot de passe, opération qui s'effectue comme lorsqu'on rentre un "hi-score" dans un jeu. Le mot de passe rentré, vous appuyez sur le petit bouton situé à droite de la cartouche et le tour est joué. Plus fort encore... Chaque jeu ne se contente pas d'avoir un seul code, mais bel et bien plusieurs. Dans Super Shinobi par exemple, en rentrant 0090f 40063 vous allez avoir un nombre infini de shuriken, en rentrant 0092f 20fff vous aurez un maximum d'énergie dès le départ, et en rentrant 00b57 e6000 vous serez invulnérable dans toutes les directions sauf une. Génial!

Lors de l'acquisition de la cartouche, un bouquin contenant une trentaine de codes pour les jeux japonais, européens et américains les plus communs, est fourni. Et c'est ensuite que nous intervenons. C'est dingue, on pense vraiment à tout. Tous les jours on se le dit, et vraiment on s'épate constamment. Tous les mois, vous découvrirez dans Joypad de nouveaux codes pour de nouveaux jeux. Avouez que l'idée est riche ! L'Action Replay est distribuée par Jessica, au prix de 499 F.

GAME GENIE

La Game Genie est une petite cartouche créée par Code Master en Angleterre et qui a fait beaucoup de bruit aux USA cette année. En effet, cette cartouche permet de modifier les paramètres de jeux sur la NES. Sa commercialisation n'a pas plu à Nintendo, qui a tout de suite intenté un procès à

ses distributeurs. Depuis, la Game Genie s'est vendue à un million d'exemplaires aux USA et Nintendo a perdu son procès. Lansay est désormais le distributeur exclusif de la Game Genie pour la France. Il y aura deux modèles, un pour la Nintendo et l'autre pour la Megadrive. La version Nintendo coûtera 600 F et elle sortira en Avril. La version Megadrive coûtera 700 F et elle sortira en Mai.

Le principe de fonctionnement de la Game Genie est similaire à celui de l'Action Replay. Elle est fournie avec un livre de codes correspondant à la plupart des jeux disponibles en France. Sur Super Mario 3, par exemple, il n'y a pas moins de 41 codes différents. Vous pouvez entrer jusqu'à trois codes différents sur un jeu, ce qui vous permet par exemple d'être immortel, de sauter plus haut et d'augmenter la valeur des bonus. En général, les joueurs utilisent cette cartouche pour se faciliter les choses de manière à pouvoir enfin terminer un jeu, mais si vous jouez comme une bête, vous pouvez aussi changer les paramètres de jeu afin de le rendre plus difficile. En ce qui concerne les jeux qui sortiraient par la suite, Lansay a prévu une réactualisation des codes. Moyennant un abonnement de 80 F par an, vous recevrez une brochure avec les codes des nouveautés tous les quatre mois et vous aurez accès à une hot line grâce à laquelle vous pourrez obtenir les nouveaux codes par téléphone.



News PREVIEWS

UNE LOUPE POUR LA GAME GEAR

La Wide Gear est une loupe qui se fixe sur la Game Gear par l'intermédiaire d'une vis. Pour éviter d'avoir à remettre la vis à chaque utilisation, la fixation peut rester en permanence sur la Game Gear et la loupe se clipse tout simplement dessus. Cette loupe qui améliore nettement la vision de l'écran est vendue par Sega au prix de 159 F.



DRAGON BALL Z BANDAI SUPER FAMICOM

Dragon Ball Z est un nouveau jeu de combat pour les possesseurs de Super Famicom. Composé à la fois de scènes d'action et de rôle, ce jeu de Bandai est tiré d'un dessin animé qui fait fureur le mercredi après-midi. Malgré des dialogues en Japonais, mais ça on y est

la compréhension de tous. Pour détruire le Mal qui s'efforce de vous enfoncer dans les profondeurs de l'Enfer, vous aurez l'occasion de diriger deux fantastiques héros, un mutant tout vert et un petit adolescent tout de muscles constitué. Au cours des scènes de combat, vous pourrez en permanence vous tenir au courant de votre état de santé grâce à un menu vous donnant toutes les statistiques voulues. Dragon Ball Z devrait

telex

Guillemot, le distributeur officiel de la Neo Geo en France baisse les prix sur quatre titres. Du coup, Cyber Lip, League Bowling, Magician Lord et le Baseball pourront se trouver à 690 balles et pas une centime de plus. Avouez que, sur ce coup-là, ils ont été sympas chez Guillemot. Une petite critique tout de même, les news à 700 balles c'est pour quand?

COSMIC STORIES TELENET/MEGADRIVE

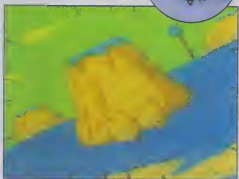
Malgré un titre qui pourrait laisser penser à un jeu de rôle, Cosmic Stories est un Shoot'Em Up de haute volée. Bien que ce jeu comporte d'extraordinaires dessins animés,



les meilleurs que l'on ait vu jusqu'à présent sur Mega-CD, l'action y est carrément démente et intense. Vous avez été catapulté au fin donf de la galaxie pour anéantir tous les cancrelats qui s'y trouvent. Avec votre engin spatial hyper moderne, il faudra réunir toute votre énergie pour venir à bout des forces du Mal qui rôdent. Un jeu qui promet d'être phénoménal sur ce périphérique qui en a bien besoin.

habitué, ce titre ne devrait pas poser trop de difficultés à

être disponible dans le courant, plutôt vers la fin, du mois de février!

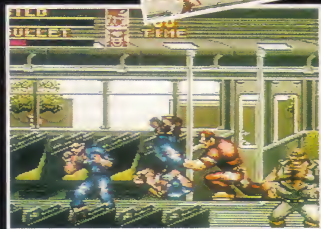


RUSHING BEAT JALECO/SUPER FAMICOM



Les amoureux de la Super Famicom et de jeux de baston vont bientôt pouvoir s'en donner à cœur joie en fracassant leur joyaud un peu partout. Comme vous l'avez sans doute

deviné, Rushing Beat est un remix de Final Fight. Scrollings multi-directionnels, dégradés de couleurs hallucinants et animation fluide sont au rendez-vous de cette production, qui vous arrachera les larmes des yeux lorsque vous la verrez. Avec Street Fighter II prévu pour juin ou juillet, et maintenant avec Rushing Beat, qui devrait sortir au Japon en mars, vous avez vraiment intérêt à mettre quelques menues monnaies de côté. Sinon, ces jeux remarquables risquent fort de vous passer sous le nez! A moins que vous ne trouviez un sympathique samaritain. Mais par les temps qui courent, ces individus sont devenus rares.



telex

La rumeur court que Nintendo travaille sur la réalisation d'une nouvelle aventure de Mario sur la Super Famicom. Dans cette nouvelle épopée, on devrait retrouver l'un des plus vieux ennemis de la vedette: Donkey Kong, l'horrible gorille chourneur de petites amies. La sortie hypothétique, si la rumeur est vraie, devrait se situer vers la fin de cette année.

GNI

LE GENIE DES PRIX

Nouveau !!

Occasions : Service Minitel

24 H / 24 H : 3615 Backstage • GNI

PAR CORRESPONDANCE

67 65 05 89

si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE 50 HZ	1190	QUACKSOT	380	CD SOL FLECE	450	PGA TOUR GOLF	470
1 JEU		MARBLE MADNESS	440	CD WOODSTOCK	450	POPULOUS	440
MEGA DRIVE 60 HZ	1290	PI FIGHTER	440	CD POWER DRIFT	450	TOE JAM AND EARL	420
1 JEU		PAC MANIA	440	ALLEN STORM	390	SHADOW DANCER	470
SUPER CD MEGA	3290	ROLLING THUNDER 2	420	DECAV ATTACK	440	SHADOW OF THE BEAST 40	440
ADAPTEUR FRUJAP	90	ROBOCOP	430	DEVIL CRUSH	440	SHINING AND DARKNESS	440
MEGA PAD	150	ROBOCOP	420	ESWAT	390	STINGER	470
		RINGS OF POWER	460	EX HOCKEY	440	STREET OF RAGE	390
		SUPER FANTASY ZONE	440	FEARY TALE	470	SOMIC	390
		SPECIAL 2	430	F22 INTERCEPTOR	440	STREET SMART	440
NEWS:		TECHNO WORLD CUP	440	GOULDS N GHOSTS	470	SUPER MONACO GP	390
DAHNA	399	TERMINATOR	440	BUSTER DOUGLAS BOXE	490	SHINOB	390
DOUBLE DRAGON	390	TROUBLE SHOOTER	440	LAKERS VS CELTICS	440	THUNDERFORCE 3	440
BUCKROCKERS	440	TWIKI	440	MICKY	390	WINGS OF WINDYWOOD	440
JOHN MADDOEN 92	420	Y3	490	MERCIS	440	WUNDERBOY 3	390
FIGHTING MASTERS	420	CD EVANS	490	NEODRUNK WALKER	390	WUNDERBOY 3	390
TASK FORCE HARRIER	420	CD HEAVY NOVA	490	OUTRIN	440	WORLD CUP	390
UNDEADLINE	420	CD ROSE OF THE DRAGON	490	PHANTAST STAR 3	590		
GOODEN AXE 2	430						

NEC PC ENGINE

GAME BOY

PUSSANCE 5 + 1 JEU	1290	SUP CO ROCKET HORROR	425	BATMAN	245	MOTOCROSS MANIACS	245
NEW PC ENGINE DUD		SUP CO PRINCE OF PERSIA	425	BOULDER DASH	245	NEEMES	245
CD POMPING WORLD	3790	SUP CO POPULOUS	425	BUBBLE BUBBLE	245	PAPERBOY	245
NEW SUPER CE ROM		SUP CO R-TYPE	425	BUSTS BUNNY	245	R TYPE	245
1 JEU CD	2990	SUP CO SHADOW OF BEAST 425		CASTLE VANIA	245	RC PRO AM	245
JOYPAD	150	ADVENTURE ISLAND	340	CHASE H	245	ROBOCOP	245
QUINTUPLEUR	190	DARK LEGEND	390	CHOPLETTER 2	245	SAMPSONS	245
		DEVIL CRUSH	340	DOUBLE DRAGON	245	SPOREMAN	245
NEWS:		FINAL SOLDIER	345	DR MARIO	245	SKATE OF DIE	245
CRAGON SABER	390	FINAL MATCH TENNIS	390	DUCK TAILS	245	SNOCOP	245
EXPLORER DOD	390	JACKIE CHAN	345	F1 RACES	245	SUPER MARIO LAND	195
GATE OF THE THUNDER	390	LEGEND OF TOMNA	345	GARIBOLDI QUEST	245	TINNO	195
MAGICA BOY	390	NINJA SPIRIT	390	GAUNTLET 3	245	TURTLE NINJA 2	245
NINJA GAIDEN	390	PC KID 1	390	QUEST BUSTERS 2	245	WIZARD AND WARRIOR	245
RAIDEN	349	PC KID 2	390	GREMLINS 2	245	WORLD CUP	245
SALAMANDER	349	SHINOB	340	KUNG FU MASTER	245		
SUPER WATER BOMB	349	SUPER LONG NOSE GOB	390				

NEO - GEO

FAMICOM

NEO-GEO	2990	KING OF THE MONSTER		ACTRAISER		OFF ROAD	
NEO-GEO + 1 JEU	3490	LEAGUE BOWLING		ARTHUR QUEST		PILOT WINGS	
MEMORY CARD	390	MAGICIAN WORLD		CASTELVANIA 4		POPULOUS	
JOYPAD		MAN 75		CHESSMASTER		PAPERBOY 2	
		NINJA COMBAT		CONTRA STORY		RAIDEN 1/2/3	
ALPHA MISSION 2		SUPER SPY		DARUS TWIN		SUPER MARIO WORLD	
BLUE JE JOURNEY		SUPER BASEBALL		F ZERO		SUPER R TYPE	
SENGOKU		FATAL FURY		FINAL FIGHT		SUPER PRO WRESTLING	
BURNING FIGHT		ROBOT ARMY		GODMON FIGHT		SUPER CHINESE	
CYBER RALLY		TRASH RALLY		GPI FORMULA		SUPER TENNIS	
CROSSED SWORD		SOCCER		GUNDAM		SUPER TERNATION SODDER	
EIGHT MAN				HYPER ZONE		SUPER VALIS	
JOY KID				JEE AND MAC		THUNDER SHIT	
				LEMMINGS		WING COMMANDER	
				NOSFEATU		ZELDA 3	

BONDECOMMANDE
à retourner à GNI, BP 9617 la Pompiagne 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM	TITRES	CONSOLE	PRIX
_____	_____	_____	_____
ADRESSE	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
VILLE	_____	_____	_____
CODE POSTAL	_____	_____	_____
TEL	_____	_____	_____

Frais de port et d'emballage: +25F

* TOTAL à payer:

Règlement: ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ chèque bancaire
☐ paiement au facteur à réception (+ 25 F pour frais de remb.)
+ Frais de port consoles forfait 100 F

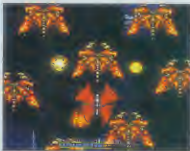
Signature: _____

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

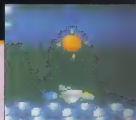
News PREVIEWS

SPYCHIC STORM TELENET PC ENGINE

D'une manière générale, lorsqu'on entend parler d'un Shoot'Em Up à scrolling vertical sur PC Engine, les oreilles ont tout de suite tendance à se dresser. Et lorsque ce jeu de tir est annoncé sur Super CD-Rom, alors, là, on a tout de suite envie de l'acheter chez le premier revendeur venu.



Effectivement, avec ce titre, vous n'allez pas être au bout de vos surprises. Aussi délirant et aussi beau que Spriggan, une référence en la matière, Sychic Storm vous en fera voir de toutes les couleurs, daltonien ou pas! Avec des musiques à en faire pâlir tous les groupes de Rock du monde entier, Sychic Storm vous épatera. La sortie de ce jeu est annoncée au Japon dans le courant du mois de mars, donc pas longtemps après en France.



Converti de la Master System, Aerial Assault est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal qui vous entraîne au dessus d'une région du Pacifique envahie par des ennemis malveillants. Votre but est bien évidemment de liquider tous ces abrutis en vous faisant toucher un minimum de fois. Composé d'une petite dizaine de niveaux, Aerial Assault vous permettra de diriger un véritable avion de combat qui pourra se ravitailler en armement grâce à des options judicieusement dispersées. Emotions fortes et sueurs froides en perspective...



telex

SEGA annonce ses prévisions en ce qui concerne les jeux Megadrive et Mega CD pour l'année 92. Bien sûr, ces chiffres concernent uniquement les jeux développés par Sega et ne tiennent pas compte du très grand nombre de nouveautés réalisées par les nombreux éditeurs indépendants qui développent des jeux sur cette console. Sega publiera 30 jeux nouveaux sur Megadrive et 20 autres sur Mega CD. Les nombreux fans de Sonic seront ravis d'apprendre que trois jeux nouveaux seront consacrés à leur idole. Un jeu d'arcade sera consacré à Sonic (ce sera la première apparition du hérisson dans les salles d'arcade), il y aura un Sonic II sur Megadrive et une autre version pour le Mega CD.

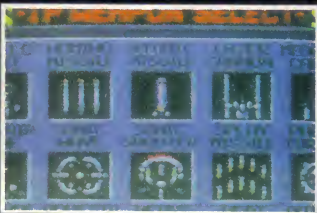
S.T.G ATHENA/SUPER FAMICOM



On vous avait déjà causé de STG, mais sans plus. Quelques nouvelles informations nous étant parvenues entre temps, nous sommes maintenant plus à même de vous en dévoiler un peu plus. Dans le genre "Cassez-vous de là que je m'y mette et que si vous n'êtes pas heureux, c'est le même

tarif", STG est un produit remarquable. Avec des décors vous transportant dans une autre dimension spatio-temporelle, on prendra certainement plaisir à détruire les milliers de petits et gros sprites qui débarqueront de partout.

Agrémenté par des scrollings verticaux sur plusieurs plans et des musiques tonitruantes, STG est un jeu de tir qu'il faudra suivre de près, d'autant plus que l'on peut s'y frotter à deux simultanément. Sortie annoncée: vers le moi de mai.



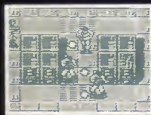
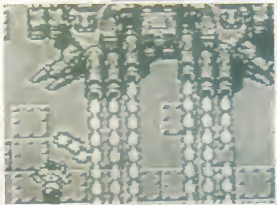
telex

Et voilà, on s'y attendait un peu, mais maintenant, c'est sûr et certain: Sonic The Hedgehog, le speedé d'hérisson mascotte de Sega sera converti sur Mega CD (ce qui promet) et une version complètement incroyable devrait également voir le jour en arcade. Avouez que vous êtes tout content. Bande de petits veinards! Merci Sega de penser à nous!

MERCENARY BATTLEFIELD

JALECO/GAME BOY

Dans la peau d'un commando de choc, vous allez avoir une tonne de trucs à faire avant de voir le bout de ce jeu de tir et d'action. Entre les énormes masses métalliques qui vous foncent dessus, les grenades qu'il faut balancer, les mines à éviter, les ennemis qui arrosent l'écran de leurs rafales de mitraille, pas mal d'heures de jeu vous seront nécessaires, pour devenir un commando digne de ce nom. Malheureusement, aucune date de commercialisation officielle de Mercenary Battlefield ne nous est parvenue. Nous vous tiendrons donc au courant, car croyez-moi, cela vaut le coup.



NCAA BASKETBALL HAL AMERICA/SUPER FAMICOM



qui vous feront voir de quoi cette console est capable. Tenez, par exemple, lorsque les joueurs se déplacent et courent après la balle, le terrain les suit et cela dans toutes les directions. Quand on ne s'y attend pas, l'effet est stupéfiant et sidérant. Heureusement l'attente ne sera plus très longue, NCAA Basketball devrait être disponible dans le courant du printemps.

Bien que de mieux en mieux réalisées, les simulations de basket-ball sont toujours en demi-teinte par rapport à ce qu'on pouvait en espérer. Avec NCAA Basketball, la solution est peut-être trouvée. Pourquoi? Tout simplement parce que cette nouvelle simulation apporte tout ce que les autres machines sont complètement incapables de faire. Au programme, donc, des zooms et des rotations



SUPERTRUCS & STRATEGIES

SUPERTRUCS ET STRATEGIES

SEGA



GUIDE DE CHOIX & ARMES SECRÈTES
POUR MASTER SYSTEM ET MEGADRIVE

SHOOT GAMES & THIS GAMES

LE LIVRE DES SEGAMANIAQUES,
avec plus de 60 super-jeux,
dont Michael Jackson's Moonwalker,
Ghostsbusters, Whip Rush, Insector-X,
Hellfire, Mickey Mouse Castle of
Illusion, Dick Tracy, Thunder Force III,
ESWAT : City Under Siege, Super
Monaco Grand Prix, Mystic Defender,
Golden Axe, The Revenge of Shinobi,
Forgotten Worlds, Double Dragon,
Eudokan, Ghouls'n Ghosts, World
Championship Soccer, R-Type,
et bien d'autres...

**Toutes les armes secrètes
pour rester maître du jeu
sur Master System™
et Megadrive™ !**

256 pages, 115 F chez votre librairie (mi-février)
ou à défaut en utilisant le bon ci-dessous :

BON DE COMMANDE à retourner à
DUNOD, 30 rue St Sulpice, 75278 Paris Cedex 06

NOM :
ADRESSE :

désire recevoir par la poste le livre :
Supertrucs et Stratégies SEGA®
au prix de 115 F + 20 F de frais d'envoi, soit 135 FF
chaque exemplaire (chèque à l'ordre de DUNOD).

News PREVIEWS

telex

Sega va lancer très prochainement sur le marché un adaptateur permettant d'utiliser les cartouches Master System sur la Game Gear. On ignore encore le prix de cet appareil, mais il ne devrait pas être très élevé.

TERRA CRESTA PACK IN VIDEO/PC ENGINE



Très vieux jeu d'arcade, Terra Cresta est un Shoot'Em Up qui, en son temps, avait ses fans. Bien que d'une réalisation parfaite, on retrouve tous les éléments de la version originale, ce jeu

aura certainement beaucoup de difficultés à rivaliser longtemps avec les Shoot'Em Ups de ce style qui sévissent actuellement sur cette machine. Il y a cinq ans, ce jeu aurait très certainement été un grand hit...

SHADOW OF THE BEAST VICTOR MUSICAL INDUSTRIES SUPER CD ROM

Après de nombreuses rumeurs insérées, Shadow Of The Beast est enfin définitivement annoncé sur PC Engine, et en version Super CD-Rom. Il vous plait. Dans la peau de la bête, vous devrez au cours de ce jeu, qui lie l'action à l'aventure, retrouver votre propre identité. Avec des graphismes à la hauteur des programmes qui ont conçu ce titre (Pignosis), Shadow Of The Beast devrait décoller vers la fin du mois de février de l'année.

MACROSS 2036 BIGWEST/SUPER CD ROM

Prévu pour le mois d'avril, Macross 2036 est le dernier né dans la génération des Shoot'Em Up qui nous font tant de bien durant les longues soirées, durant lesquelles on s'ennuie à mourir. Dans un monde pour le moins hostile, vous dirigez un robot d'une technologie avancée. Bourré de gadgets et d'armes complètement inédites, ce jeu de tir vous dévoilera de nouvelles facettes du Super CD-Rom. Et encore, on ne vous a pas parlé de la musique, qui, elle, est complètement démesurée.

BATTLEWINGS HOT B/MEGADRIVE

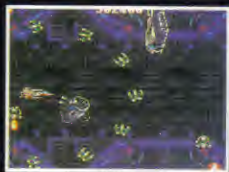
Dans les années 1800 et des brouettes, un pays connu sous le nom de l'Empire de Motorhead a construit la plus terrifiante des armes de guerre: l'Imamio Thunder. Le



père de cette arme de folie est également l'Empereur de ce pays et son but le plus cher est de l'utiliser pour anéantir toute opposition et pour conquérir la totalité des continents immergés. Heureusement qu'avec votre biplan tout pourri, vous êtes là pour l'arrêter. Complètement disproportionné au départ, ce Shoot'Em Up étonnera bon nombre d'entre vous par sa superbe réalisation.

TRACK MEET GAME BOY

En cette année olympique, il fallait bien que la Gameboy soit pourvue d'une simulation d'athlétisme. C'est désormais chose faite avec Track Meet. Comportant sept épreuves, ce jeu vous fera vivre les grandes émotions des sportifs de haut niveau. Sprint, saut à la perche, lancer du poids, halterophilie, saut en longueur, 110 mètres haies, etc., seront au programme. D'une excellente réalisation, il faudra tout de même faire très attention à ne pas égarer les bourons de la Gameboy, ceux-ci seront en effet mis à très rude épreuve avec ce titre.



EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS
DE JOURNAUX

MASTER SYSTEM • MEGADRIE • GAME GEAR

NUMERO 4 JAN-FEV. 87



MEGA

force

le magazine des jeux SEGA

DONALD DUCK
ET SONIC
SUR GAME GEAR

50 astuces géniales
MEGA DOSSIERS :
WONDERBOY 2 - PSYCHOFOX
GG SHINOBI - DECAP ATTACK
E SWAT

TOUS LES
NOUVEAUX JEUX
SEGA

La dernière nouveauté MASTER SYSTEM
ASTERIX



T4702 - 30.00 F. 80
FRANCE • BELGIUM • LUXEMBOURG • SUISSE • 9.5 FS

QUACK SHOT
POSTER
GEANT

EN VENTE
ACTUELLEMENT

LE MAGAZINE
EXCLUSIVEMENT
SEGA

News PREVIEWS

TINY TOONS KONAMI/GAME BOY

Tiré de la célèbre série de dessins animés, Tiny Toons sera bientôt disponible sur Gameboy. Babs voudrait devenir une actrice reconnue dans le monde entier (la

pauvre, elle a du boulot!). Vous devrez l'aider à réaliser son rêve. Mais attention, le monde que vous allez découvrir est un monde complètement dingue, fou, incroyablement délirant. Vous êtes prévenu, alors ne vous étonnez de rien. Tout dans Tiny Toons est complètement farfelu.



NIGHT CREATURES NEC/PC ENGINE

Que se passe-t-il lorsqu'une saloperie de chauve-souris vous mord derrière l'oreille? Vous le savez, vous vous transformez aussitôt en une créature de la nuit (d'où le titre), un vampire, quoi. Cette situation étant complètement intolérable à

vos yeux, il faut absolument trouver une solution pour vous sortir de là. Tel est l'objectif dans Night Creatures. Utilisez les objets que vous découvrirez pour arriver à vos fins et, surtout, faites gaffes aux ghoules d'ail, aux croix, à l'eau

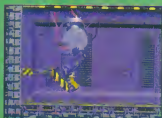
bénite et à tous ces trucs du genre qui font habituellement frissonner dans les salles obscures. La

sortie de ce titre est annoncée pour cette année. Ça, c'est une information béton! Non?



ATOMIC RUNNER DATA EAST/MEGADRIVE

Vous jouez le rôle d'un cyborg d'une technologie complètement inimaginable pour un humain de notre époque. Le seul problème de cet androïde à pattes, c'est qu'il ne fait que courir, impossible de l'arrêter! Vos protections contre les assauts des ennemis que vous rencontrerez consistent en votre incroyable capacité à sauter et à utiliser votre bouclier protecteur. Ressemblant vaguement à un jeu d'arcade connu sous le nom de Chelnov, Atomic Runner est un jeu de plates-formes/arcade qui présente d'excellents graphismes et des décors très variés. Composée d'une demi-douzaine de niveaux, cette réalisation de Data East devrait nous parvenir vers la fin du mois de mars ou vers le début du mois d'avril.



TOP GUN KONAMI/GAME BOY

Jouez les Tom Cruise et partez à la conquête du ciel, grâce à cette adaptation d'un jeu de la NES. Aux commandes d'un F-14 Tomcat, il faudra détruire tous les ennemis qui se trouveront sur votre chemin, avec vos missiles et vos mitrailleuses lourdes. Graphiquement peut-être un petit peu pauvre, gageons que Top Gun sera d'une rapidité exemplaire. Ce titre sera disponible dans le courant du mois d'avril.



telex

Loricel fait un carton avec Panza Kick Boxing aux USA. En effet, la version Turbografix de ce jeu est classée meilleure vente sur cette console aux Etats Unis. Il est à noter que c'est la première fois qu'un logiciel français rentre dans les charts américains. Ce jeu sera disponible sur CD rom NEC en Mars et une nouvelle version est en cours de développement sur Game Boy, NES et Super Nintendo.

MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !!

*Offre d'une valeur de 1.45 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)



MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux

NOUVEAU



MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU à NICE



MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU



MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78



MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de
Gaulle-Etoile . M° George V . Tél. 42 56 04 13



PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*

* Seul console

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PG	Titres	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 20 F
Précisez Cassettes ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer = F

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amigo ☐ Lynx II ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sègo

Nom
Adresse
Code postal Ville Tél.

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration/..... Signature :

**Le mega
video
show
MICROMANIA**

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

**LE MEGA VIDEOSHOW
MICROMANIA N° 3**

Les 30 meilleurs Hits Megadrive présentés sur cassette vidéo !!!

NEW

**La CONSOLE
MEGADRIVE**
(française) + SONIC HEDGEHOG
+ 1 manette de jeux



1290F

**MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !**

**VERSION FRANCAISE
OFFICIELLE
Garantie par le
constructeur**



MICROMANIA

LES HITS MEGADRIVE

**3615
MICROMANIA
DES JEUX
DEMENTS**

NOUVEAU



Road Rash 449F



DONALD DUCK Q.S. 449F



ROBOCOD 449F



Rolling Thunder



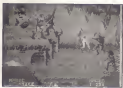
John Madden 449F

295F

**Le Remote
Controller
+ la Manette**

Manette sans fil permettant
de vous éloigner à 6 mètres
de votre console

**La Manette
seule 145F**



Golden Axe 2 449F



Street of Rage 449F



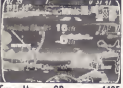
Lakers VS Celtic 449F



F22 Interceptor 449F



Thunderforce 3 475F



Super Monaco GP 449F



Mickey Mouse 449F



EA Hockey (Simulation) 449F

LES HITS MEGADRIVE

SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Mercs (Arcade)	475F	Alien Storm (Arcade)	395F
Joe Montana 2 (Foot Amér.)	395F	El Viento (Arcade)	549F
Shining and Darkness (Dungeons)	475F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	395F
Immortal (Action)	449F	Spiderman (Arcade)	449F
Too Jam and Earl (Arcade)	475F	688 Attack Submarine	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey	475F	Street Smari (Arcade)	449F
Centurion (Stratégie)	449F	Populous (Stratégie)	449F
Phantasy Star 3 (Aventure)	475F	Out Run	475F
Shadow of the Beast (Action)	499F	J. Buster Boxing	395F

**A PARAITRE
TOXI**
Manster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toxi

Abbotts Battle Tank	425F	Decapattack (Arcade)	395F	Night and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F	Super Valleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Resistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F	Yalis 3 (Arcade)	449F
Art Alive	449F	Ghouls n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Yopari Trail (Arcade)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Nursha (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of War/Gynoug	449F
California Games (Sport)	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		



Manette Pro 2 125 F
**NOUVEAU ! Le stick adaptable
livré GRATUITEMENT**

ACCESSOIRES

ADAPTEUR JEUX		MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F	ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
DEMENT !!!			
ADAPTEUR CARTOUCHES JAP.	99F	CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F	REMOTE CONTROL SEGA	369F

Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis - Tous les droits des sociétés éditoriales

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite



990F

MICROMANIA

LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !

Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade)	245F
Sawweek (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Reflexion)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Heavy Weight Champion (Boxe)	295F
etc.	

**Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM GAMEGEAR**
Utilisez tous les jeux Sega Master
System sur votre console Gamegear

195F

A paraître

Joe Montana (Football Américain)
Golden Axe (Arcade)
Spiderman (Arcade)
Chess Master (Echecs)
Axe Battler (Aventure)
Frogger (Arcade)

LE WIDE MASTER
Aggrandit l'écran de votre Gamegear
(Permet la possibilité d'utiliser l'adaptateur
Master System/Gamegear en même temps).

145F



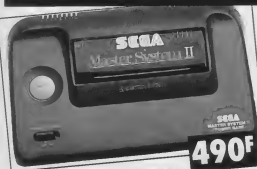
NOUVEAU

T O P G A M E G E A R

NEW	NEW	245F	245F	215F	245F	245F
NEW	245F	245F	245F	245F	215F	215F
NEW	245F	295F	245F	215F	245F	325F

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



490F

NOUVEAUTES

Astérix	345F	Heroes to Lance	369F
Super Kick Off	345F	Out Run Europa	369F
Flinstones	295F	Laser Ghost	345F

TOP 20 SEGA

Donald Duck	345F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle	395F
Populous	369F
Moonwalker	395F
Mers	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wanderboy 3	395F
California Games	345F
Golden Axe Warrior	325F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bang Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantasy Zone 1	149F
Gangster Town	149F
Ghost House	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd

+ Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	109F
ADAPTEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
PRISSE RVB	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

**Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le
dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous
dévoile tout sur les jeux
dans l'émission**

**2 MEGADRIVES
A GAGNER
PAR SEMAINE**



GRAND CONCOURS MYSTERE KICK OFF/JOYPAD



Kick Off sort sur Nintendo (NES - GAME BOY et bientôt sur SUPER NINTENDO. Du coup, Joypad aurait décidé – mais cette information est à prendre sous toutes réserves – d'organiser un grand concours sur Kick Off, mais c'est pas sûr. On y gagnerait un magnétoscope VHS Philips VR 211 (avec télécommande infra-rouge, 2 têtes de lecture et compatible Canal Plus et réseaux câblés), des tee-shirts, des stylos, des posters, des badges, des pin's... Mais tout ça, ça reste très hypothétique et, si vous voulez mon avis, bien mystérieux.



GAGNEZ UN MAGNETOSCOPE



QUESTIONS

- 1) Que signifie "Kick Off" en anglais? Ou plutôt, qu'est-ce que ça signifie en français?
- 2) Que signifie le mot grec "Mustēs" qui a donné le mot latin "mysterium", puis le mot français "mystère"? (il suffit de regarder dans un dictionnaire étymologique) (je dis ça pour vous aider).
- 3) En quelle année furent fixées les règles actuelles du football, par l'équipe anglaise "football association"?



LISTE DES LOTS

- 1er prix: Un magnétoscope VHS Philips VR 211 (télécommande infra-rouge, 2 têtes de lecture, compatible Canal + et réseaux câblés).
- 2ème au 5ème prix: Un tee-shirt mystère, dont on ne sait pas ce qu'il porte comme inscription.
- 6ème au 10ème prix: Un stylo Kick Off. La, c'est clair.
- 11ème au 20ème prix: Un crayon Kick Off + un Badge-mystère.
- 21ème au 30ème prix: un badge-mystère.
- 31ème au 40ème prix: un poster représentant quelque chose de très mystérieux et de tellement secret qu'on ne peut pas l'écrire ici.
- 41ème au 50ème prix: un pin's Joypad (lumineux).



**DISPONIBLE SUR
GAME BOY, NES
ET BIENTOT
SUR SUPER NINTENDO**



DISTRIBUÉ PAR GUILLEMOT INTERNATIONAL, BP 2, 65000 LA GACILLY

REGLEMENT

- 1- Joypad organise un grand concours mystère doté de nombreux lots mystérieux.
- 2- Ce concours sera clos le 15 mars 1992 à l'heure du crime (minuit).
- 3- Les membres de Joypad et du Hollandais Volant n'ont absolument pas le droit de participer.
- 4- Seuls les bulletins originaux seront pris en compte. Les bulletins mystérieux seront implicitement soumis à la question.
- 5- Les gagnants seront prévenus individuellement, par un aigreur syllabé (genre, par téléphone avec une voix frugueuse).
- 6- Les ex-aigres seront départagés par la justice divine, ou éventuellement par un tirage au sort, si la première solution ne marche pas.

BULLETIN - REPONSE

A découper et à renvoyer à Joypad, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avant le 15 mars 1992 à minuit.

Nom:.....Prénom:.....

Adresse:.....Code postal:.....

Ville:.....Age:.....Modèle de votre console:.....

Réponse 1:.....

Réponse 2:.....

Réponse 3:.....

Como Baur está em enorme dívida de Boudier Montaudou. Para indenizá-lo necessitou uma solução: "o único modo de fazer a dívida desaparecer"



M^{super} Monaco



L'un des titres les plus illustres de ces dernières années en matière de course automobile est très certainement Super Monaco. Réalisé sur Megadrive il y a maintenant presque deux ans, on savait qu'une suite sponsorisée par le champion du monde en titre, Ayrton Senna, serait commercialisée d'ici peu. Le problème était que l'on ne savait pas pour quand. Maintenant, c'est sûr, on le sait, la suite de Super Monaco est prévue pour dans quelques semaines et tous les superlatifs pourront être utilisés pour présenter ce titre, car, une fois de plus, Sega nous offre le nec plus ultra en matière de simulation de formule Un. Avec cette seconde partie, tout commence très fort... Des images digitalisées (les meilleures que l'on ait vu sur Megadrive jusqu'à ce jour) mettent parfaitement la vedette à l'honneur. Hautes en couleurs, ces images servent également d'introduction au divers menus de sélection que comporte SMGP II. Au programme du jour, vous aurez la possibilité de concourir librement sur un circuit de votre choix, de passer à la séance de warm up conduisant à la séance de qualification, nécessaire pour bien se positionner sur la ligne de départ. Dans une autre phase de jeu, vous pourrez également sélectionner un adversaire qu'il faudra battre pour obtenir les points nécessaires pour améliorer son niveau, ainsi que la qualité technique des composants de votre Formule Un.

En fait, si vous êtes, comme moi, un passionné fou furieux de Super Monaco Grand Prix, au départ (mise à part une présentation du tonnerre de Dieu

le Père), les changements ne vous pèteront pas au visage comme des grenades à plâtre lors des longues marches nocturnes (désolé, mais je m'en suis pris une dans la tête et cela ne m'a pas fait que du bien!).

Au niveau du jeu proprement dit, on retrouve également toutes les qualités qui avaient fait de ce jeu l'un des cinq meilleurs titres de la Megadrive. La disposition de la piste en trois dimensions à l'écran est faite de telle sorte que vous êtes réellement assis à la place du pilote, le volant entre les mains et le boîtier de vitesse à côté. Bien sûr dans Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix II, vous aurez également la possibilité de déterminer votre propre boîte de vitesse — automatique, à quatre vitesses, ou à sept pour les plus confirmés d'entre vous — et de vous arrêter au stand

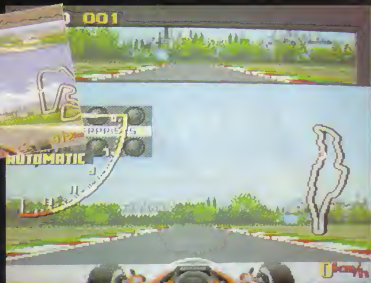


Champion du monde dans son fauteuil... Aaaa

GP2



histoire de faire quelques révisions, au cas où votre voiture aurait subi quelques dommages. Cette vision des circuits, qui défile avec grande fluidité, apporte au joueur un grand confort lors des différentes difficultés. Entre les chicanes, les virages en épingle à cheveux, les virages à quatre-vingt dix degrés, il ne faudra sous aucun prétexte détourner votre regard de la route. Outre les voitures à dépasser, vous devrez également faire très attention aux aspérités des circuits, qui, contrairement à Super Monaco, sont présentes ici. Et il faut reconnaître que ce nouvel élément transforme complètement la physionomie du jeu. De l'arcade-simulation, cette réalisation s'est transformée en simulation-arcade, un choix encore plus probant de la part de Sega. Alors, tous à vos porte-monnaie, préparez vos brouzoufs, vos thunes, votre oseille et gardez-les jusqu'à la sortie d'Ayrton Senna Super Monaco Grand Prix II, vous n'allez pas en croire vos yeux!



EDITEUR : SEGA



ah ! Le pied !





JOE AND MAC

Après son très grand succès et son excellente conversion sur Super Famicom, Joe et Mac, les deux hommes de Cro-Magnon les plus débiles de la planète sont de retour pour de nouvelles aventures. Cette fois pourtant, les sans doute de se trimballer sur des machines "haut de gamme", les voici armés de leur arme favorite sur l'une des plus vieilles consoles, mais aussi la plus vendue à travers le monde, la Nintendo 8 bits. C'est méga cool. Sans entrer too much dans les détails, qui n'ont en fait que très peu d'intérêt pour la suite des événements, il faut savoir que nos deux compères sont dans un milieu franchement hostile, à la poursuite d'un dégénéré du cerveau qui s'est emparé de leurs compagnes. Bien content de ne pas avoir de questions à se poser, Joe et Mac ne sont d'ailleurs pas d'une intelligence bien développée, rase bitume pour vous situer un peu mieux le niveau, nos deux hommes préhistoriques devront foncer comme des tarés pour venir à bout de la douzaine de niveaux qui les séparent de la victoire finale. Evidemment, vu comme ça, au premier abord, les choses pourraient sembler simples: justement, non, elles ne le sont pas. Des tonnes de problèmes bien plus matérialistes que métaphysiques vont aller en s'envenimant au fur et à mesure de votre traversée épique. Faut vous dire que pour avoir des embrouilles de première classe et de premier

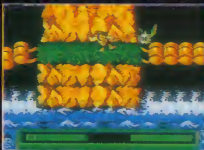


ordre, ces deux guerriers sont champions.

A l'allure d'handicapés moteur, Joe aussi bien que Mac sont de redoutables lutteurs, une fois entre vos mains. Aussitôt qu'un dinosaure malfamé ou qu'un ptérodactyle mal luné se présente, vous savez immédiatement quoi faire pour vous en débarrasser à jamais. Deux ou trois grands coups de bâton sur la tête, et, hop, l'affaire est dans le sac et la sale bête dans les décors. Avec certains, plus résistants que les autres, vous aurez de toutes façons toujours raison de prendre les devants et d'attaquer ces animaux sauvages avant qu'ils ne vous réduisent en bouillie et qu'ils ne vous bouffent en guise de petit déjeuner.

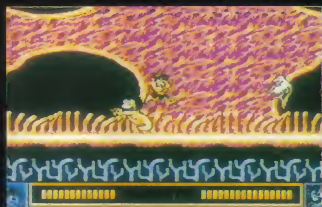
D'un graphisme parfaitement détaillé et qui varie en fonction du niveau du jeu dans lequel on évolue, Joe And

Mac est dans la plus pure tradition des jeu d'arcade à scrolling horizontal. L'action menée du début à la fin sur un rythme d'enfer vous transportera dans un univers délirant où les crampes aux mains feront la loi. Entre les sauts, les roulades, les déplacements à gauche à droite, les

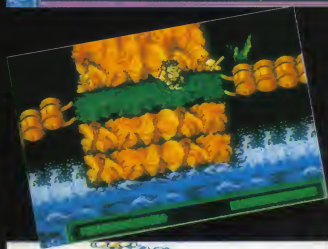
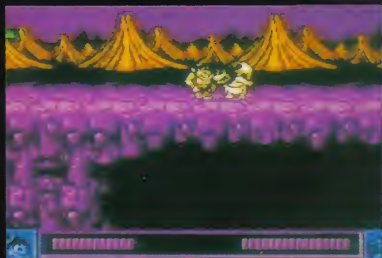


Les 2 hommes de Cro-Magnon les plus débiles

JOE AND MAC



options que vous pourrez amasser pour fortifier vos armes et les tirs qu'il faudra effectuer, je vous garantis que des soins intensifs seront nécessaires pour parvenir à la fin de ce jeu. Outre d'excellents graphismes d'une qualité tout à fait remarquable, Joe And Mac est également tout à fait splendide dans son déroulement. Pour ne rien gâcher, avec cette réalisation, il est également possible de jouer à deux simultanément, en même temps, deux joueurs à la fois si vous préférez! Agrémenté par quelques idées originales que l'on a pas trop l'habitude de trouver sur une machine de l'âge de la NES, Joe And Mac est un titre qu'il faudra suivre lors de sa sortie, prévue pour dans pas longtemps. Bon, d'accord, on ne sait pas encore pour quand la sortie est prévue. De toutes manières, ne vous inquiétez pas, lorsque Joe And Mac (également connu sous le nom de Caveman Ninja) sera disponible, vous serez les premiers à le savoir. Qu'est-ce que nous sommes cools, quand même...



les de la planète sont de retour

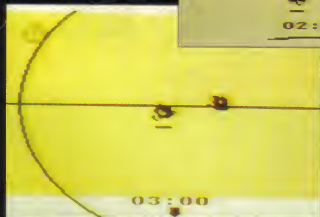




KICK OFF

L'ambiance est chaude ce soir. La France rencontre le Japon dans le dernier match de poule pour les qualifications en demi-finale. Les gradins sont comblés, la foule hurle à s'en décrocher les mâchoires, les strapons sont arrachés, les verres de bière suivent aux verres de bière (bizarre, les Anglais ne sont pas pourtant là!); tout à coup, les hymnes des deux équipes retentissent, les supporters se lèvent, portent la main sur le cœur et fredonnent en chœur leur musique. Enfin, l'arbitre s'empare du ballon, le place au centre du terrain, et siffle le début de la partie. Tuuutt, ça y est, c'est parti. Maintenant, plus question de mater les spectateurs, c'est à vous de faire le spectacle. Remarquez, ça ne sera pas tellement dur, vu que Kick Off est quasiment parfait.

Comme vous l'avez sans doute déjà compris, Kick Off est l'une des plus célèbres... Non. Kick Off est la plus célèbre des simulations de football. Déjà converti avec plus ou moins de succès sur consoles, ce jeu de foot se place en tête de la hiérarchie, tant ce jeu est passionnant lorsqu'on commence à y prendre goût. A cet égard, je voudrais tout particulièrement mettre en garde ceux d'entre vous qui auraient un examen à passer cet été. Ne succombez pas à la tentation, vous risqueriez de ne plus vouloir vous en décrocher. Pourtant, au premier coup d'œil, Kick Off n'a pas vraiment l'air très séduisant. Les joueurs, vus de dessus, comme le terrain d'ailleurs (remarque pertinente, mon jeune ami),



GAME BOY



sont d'une petitesse à en faire mourir de rire une puce, les animations sont un peu limitées et la vitesse d'animation est tout juste acceptable. Mais, par contre, dès que l'on a compris le principe de maniement des joueurs et que l'on sait y faire avec le hallon (expression campagnarde en provenance direct de Chartres), Kick Off révèle au grand jour toutes ses qualités, cachées sous une épaisse couche de médiocrité. Et je vous assure que cela ne décoiffe pas que les Bretonnes, crénom de nom!

Alors que toute l'action est suivie par un scrolling multi-directionnel qui permet une excellente vision du terrain, un petit scanner placé en haut à gauche vous donne la possibilité de connaître l'emplacement de vos joueurs, et cela à chaque instant. Instrument de jeu très utile dans Kick Off, il évitera, à condition que vous vous en serviez bien sûr, pas mal de mauvaises passes et de tirs à l'extérieur des buts (même s'ils comptent parfois double!). Du fait du type de représentation choisie, ici, certaines règles ou certains mouvements comme le hors-jou ou les retournés ne suivent pas la réalité. Même si les puristes peuvent s'en sentir gênés, les autres s'en accommoderont parfaitement. Ils n'ont pas le choix, d'ailleurs. Assez complet au niveau des options, il est possible de jouer seul, à deux, en entraînement, en match amical, en compétition pour l'obtention d'un titre mondial, en ligue, en coupe, en

La plus célèbre des simulations de football sur

FF



championnat, sous la pluie, avec du vent, sur du gazon ou du synthétique, Kick Off vous fera très certainement découvrir un nouveau plaisir en jouant. Une dose de suspense, une dose de dextérité, un dose d'esprit d'équipe, telles sont les composantes de cette réalisation, qui, à mon sens, restera longtemps gravée dans les mémoires des vidéomaniaques que nous sommes tous. La sortie est prévue pour dans quelques mois, malheureusement aucune date plus précise ne nous est parvenue. Attendons et sachons savourer à sa juste valeur le moment qui arrivera.



GAME BOY



NES



GAME BOY

r Nintendo





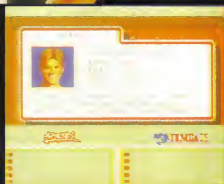
DAVID ROBINSON'S SUPER REAL BASKET BALL

Dans la série, je prête mon nom pour gagner encore un peu plus de thunes, et après Michael Jackson, Joe Montana, John Madden, j'en passe et des meilleurs, voici David Robinson's qui se fait digitaliser pour nous permettre de suivre et de participer à ses exploits en direct. Pour ceux qui ne le sauraient pas, j'en faisais d'ailleurs également partie avant que ce jeu nous arrive entre les mains, David Robinson's est l'une des grandes vedettes du basket ball pro américain. Elu plusieurs fois Rookie of the year (meilleur jeune de l'année), ce basketteur est de la classe des Michael Jordan ou autre Karim Abdul Jabar. C'est donc avec un certain plaisir que l'on découvrira cette nouvelle étoile sur nos écrans et sur notre Megadrive.

Dans cette simulation de basket qui tranche assez nettement avec les deux que l'on connaissait jusque-là, je veux parler de Super Real Basket Ball et de Lakers Vs Celtics, vous aurez bien évidemment la possibilité de jouer seule contre la console ou à deux dans un duel fratricide. Après quelques écrans de pré-sélection qui vous permettront de choisir de deux à cinq joueurs parmi les vingt disponibles, ceux qui composeront votre équipe, la durée de chaque quart temps ainsi que la difficulté de jeu (dans le cas où vous affronterez la console), vous vous retrouverez au cœur de l'arène. Dans une ambiance de folie, où les supporters, loin d'être d'une grande discrétion, mettront la pression, vous voilà dans le rond central pour attraper la

balle, lors du coup d'envoi.

Dans cette simulation sportive, Sega nous gratifie d'un nouveau type de représentation graphique pour le terrain. Vu de trois-quarts haut, le terrain est perçu par le joueur en biais, un scrolling oblique permet alors de le faire défiler. Assez peu commun comme



type de représentation, il faudra voir lors de sa sortie définitive si ce choix se révèle judicieux. Une chose cependant est d'ores et déjà certaines, cette cartouche contient un nombre impressionnant d'éléments novateurs qui vont lui permettre de se placer excellentement au sommet de la hiérarchie des simulations sportives. Pour réaliser ce titre, Sega a parfaitement prévu son coup. En digitalisant des véritables actions de jeu lors des

matches de la NBA (le championnat américain de basket), Sega a apporté un réalisme sidérant de vérité. Ainsi les mouvements de chaque joueur sur le terrain sont aussi réalistes que ceux de vrais joueurs. Les regarder se battre pour récupérer la balle lorsqu'elle est à terre ou en l'air, les faire smasher dans toutes les positions au dessus du panier est un véritable régal que je vous conseille de ne pas rater

Dribbles à tout va avec David Robinson's !

ROBINSON'S HOME COURT

lorsque ce jeu sera disponible. Aucune date fixe n'a cependant encore été annoncée. Pour accentuer encore un peu plus le degré de réalisme, Sega a également doté les vingt joueurs de coups et de dispositions spéciales pendant le jeu. Ainsi, la constitution de l'équipe au départ ne devra pas se faire à la-va-vite, mais elle devra être aussi réfléchie que possible pour être le plus rapidement au top. Malgré tous ces éléments que la console doit avoir en mémoire lors des matches, l'action est rapide et la vitesse de déplacement de la balle et celle des joueurs sont quasiment incroyables. Entre chaque quart temps, David Robinson's essaiera d'analyser au mieux l'attitude de votre équipe pour vous guider dans vos choix tactiques ultérieurs. Une fois que vous estimerez être suffisamment au point, vous pourrez alors choisir de vous mesurer à la vedette. Mais soyez vraiment sûr d'être bon, la raclée pourrait bien être au rendez-vous. David Robinson est une simulation extraordinaire qui faut absolument que vous prévoyez de vous procurer lors de sa sortie.



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux

**Une montre jeu vidéo
à cristaux liquides GRATUITE*
pour 500F d'achats ou plus !**

*Offre d'une valeur de 145 F valable
au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

**NOUVEAU
A NICE**

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Piroquette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs . 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



XARDION



Votre mission est simple. Elle consiste à délivrer le système solaire Alpha I qui contient trois planètes. Chacune des ces planètes est menacée par une force hostile qui aimerait s'emparer

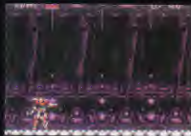
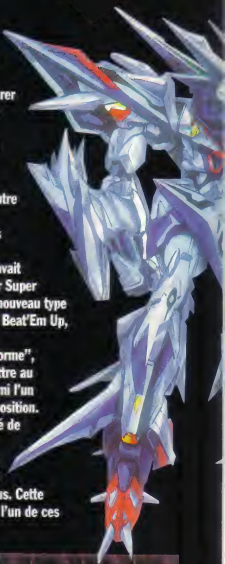
de leur richesse. Pour se faire, les Cyborg de la nouvelle génération, la NGC 1611, ont coupé tous les réseaux de communication et investi toutes

les infrastructures des planètes. Vous êtes bien évidemment le seul être prêt à lutter contre ces bestioles métalliques et immondes qui anéantissent jour après jour quelques milliers d'habitants supplémentaires.

Xardion, un jeu édité par Asmik qui ne nous avait pas gâté lors de sa précédente réalisation sur Super Famicom avec Dimension Force présente un nouveau type de jeu qui mêle aussi bien le Shoot'Em Up, le Beat'Em Up, le jeu de rôle et le jeu de recherche.

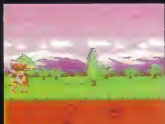
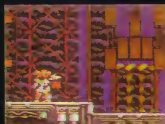
Outre cette approche ludique un peu "hors norme", la principale qualité de Xardion est de permettre au joueur de changer à volonté et de choisir parmi l'un des trois robots patrouilleurs qu'il a à sa disposition.

Ainsi au cours du jeu, vous aurez la possibilité de déplacer Triton, un combattant redoutable, Alcedes un robot pas piqué des vers qui vous révélera pas mal de surprises et Panthera qui est le plus rapide et le plus mobile d'entre tous. Cette possibilité de choisir à n'importe quel instant l'un de ces



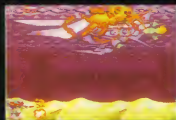
Goldorak n'a qu'a bien se tenir

DION



trois robots apporte à Xardion un élément moteur qui lui donne une nouvelle dimension. Composé de sept niveaux tous conclus bien évidemment par les inaliénables monstres de fin de niveau, Xardion est programmé sur une cartouche de huit mégas. Agrémenté par des scrollings multi-directionnels qui fusent dans tous les sens, ce jeu dépose un maximum.

Au cas où vous en auriez marre des Shoot'Em Ups ringards qui n'apportent rien de bien nouveau, au cas où les jeux de rôle vous paraissent trop compliqués surtout lorsqu'ils sont en Japonais, jetez donc un coup d'œil sur Xardion lorsqu'il sera disponible dans le courant mars, vous serez très certainement agréablement surpris.



EDITEUR : ASMIK
DISPONIBILITE : MARS



5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*

LES NOUVEAUTES D'ABORD
la Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567
MICROMANIA
* Selon conditions

MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU
A NICE

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Régale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs, 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



BUGS

Cette maxime désormais célèbre est la phrase favorite de Bugs Bunny, le lapin mangeur de carottes crues (le pauvre, il ne sait pas ce qu'il rate lorsqu'on les cuit dans du beurre à la poêle, un vrai petit régal!) dont les aventures nous amusaient tant à la télé. Eh bien voilà, Bugs Bunny est maintenant passé de l'autre côté de la

barrière et avec lui nous allons pouvoir participer à des escapades et des embrouilles, je ne vous raconte que ça. Et pour en avoir, des embrouilles, notre ami le lapin va en avoir. Pour son cinquième anniversaire ses potes lui ont concocté une sacrée réception. Un bon matin, donc, le carton d'invitation à la main, il commence son trajet pour se rendre sur le lieu de la cérémonie. Le problème c'est que son fidèle ennemi, qui n'est bien entendu pas invité, n'entend absolument pas ça de cette oreille et de nombreuses péripéties attendent notre brave petit Bugs qui lui ne demandait rien sauf de lui fiche la paix. Mais que voulez-vous, deux ennemis aussi vaillants que ceux-là ne pouvaient réellement pas se laisser tranquille surtout dans un instant tel que celui-ci.

Pourtant tout tranquillement, Bugs ne sait pas encore ce qui l'attend réellement. Pourtant très vite, les choses se précipitent et les embrouilles en tous genres commencent. Pour se défendre, le

lapin a à sa disposition un gros marteau style fête foraine que l'on utilise en général pour faire décoller un poids d'une balance graduée. Cet accessoire se révèle être une arme fort efficace et en un coup un seul à condition que celui-ci soit donné au bon moment, tous les shires de ce cher coyote s'aplatissent sous le choc vous laissant la voie libre.

Sur votre chemin, vous rencontrerez outre des ennemis des options et des bonus sous forme de carottes bien évidemment qui vous permettront soit de passer au niveau supérieur soit d'augmenter vos chances d'y accéder. Au programme, armes supplémentaires et invulnérabilité durant



quelques instants. Dans ces conditions, la meilleure chose à faire est encore de tracer à toute berzingue laissant tout le reste de côté pour parcourir le plus de terrain possible. En effet la notion de terrain dans Bugs Bunny est très importante car avant de rejoindre son terrier libérateur, il faudra franchir

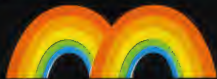
QUOI DE NEUF DOCTEUR !

BUNNY

et parcourir une quantité quasi astronomique de kilomètres et les quelques mètres que l'on peut gratter sans risque de se faire bouffer sont toujours bons à prendre.

Dans la plus pure tradition des jeu de plates-formes à scrolling multi-directionnel, Bugs Bunny devrait assurer un maximum lors de sa sortie (annoncée dans quelques semaines). Doté d'un bon graphisme, d'un intérêt de jeu excellent et d'une bonne musique qui rythme parfaitement les allées et venues de la vedette, cette production pourrait

créer une surprise au sein de la gamme Nintendo qui chaque semaine n'arrête pas de se gamir d'un titre canon pour le plaisir de ses fans.



MICROMANIA SUR FR3 !

Chaque mercredi vers 18h et le dimanche à 10h15 **MICROMANIA** vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Magadrives à gagner chaque semaine



MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre C^{al} Nice-Etoile . Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU
A NICE

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Reale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs . 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA LA DEFENSE

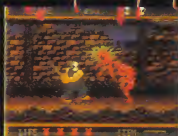
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Ronde des Mirrors . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



SPLATTERHOUSE 2

Désormais introuvable sur PC Engine, Splatterhouse avait, lors de sa sortie sur cette machine, soulevé l'enthousiasme général. Il faut dire que le tout était vraiment gratiné au possible. Entre les tripes qui sortaient des morts-vivants et les têtes arrachées qui roulaient par terre, il fallait vraiment avoir le cœur solide pour ne pas détourner son regard de l'écran. Inspiré par la série des Vendredi 13, Splatterhouse est un jeu de plates-formes d'une violence et d'une ignominie inouïes. Ici, inutile d'essayer d'avoir le moindre gramme de pitié, cela serait une grosse perte de temps. Dans la peau de Rick, qui ressemble comme deux gouttes d'eau au Jason de la série de cinéma, vous voilà prêt à massacrer toutes les horreurs qui se dresseront sur votre chemin. Au début, vous n'avez pour vous défendre que vos seuls poings et pieds, mais très vite vous découvrirez, entre les corps tuméfiés et les crochets de boucher, de nombreux accessoires tels que des planches cloutées, des battes de baseball et des bronchonnes électriques (dément pour trancher les têtes) qui vous permettront de progresser au cœur du jeu avec un peu plus de vigueur, de force et d'horreur aussi. Lorsque, armé de votre bronchonnesse, vous vous aventurez dans les catacombes où des cercueils répugnants s'ouvrent libérant des monstres hideux, c'est un véritable régal de les dilapider et de leur montrer qui est le maître des lieux. Les mouvements, qui sont à votre disposition pour prouver votre supériorité, vous permettent de mettre le paquet et de massacrer le plus salement possible toute vie hostile. Entre les coups de poings, les coups de pieds, les balayages et les coups sautés au visage, vous allez avoir pas mal de boulot. Dans la publicité accompagnant la sortie du jeu, Namco

(l'éditeur de Splatterhouse II) précise même que certaines scènes de ce jeu sont à déconseiller aux âmes sensibles aussi qu'aux enfants, c'est vous dire à quel point l'atmosphère de Splatterhouse II est immonde et à la limite du supportable. Pour créer une telle atmosphère, les auteurs ont bien sûr apporté le plus grand soin à toute la partie graphique. Dans les forêts, dans les catacombes, dans l'ancre de l'ennemi ou dans les maisons en ruine, on retrouve toujours les mêmes types de dessins, sombres et

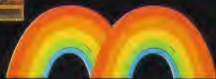


inamicaux qui donnent à cette réalisation le saveur et le goût des films à sensations qui font flipper lorsqu'on les regarde seul dans une maison isolée en rase campagne. Si vous aimez l'horreur, vous allez être servi du début à la fin, il n'y a que ça dans Splatterhouse. Entièrement programmé sur une cartouche de huit mégas, la plus grande taille mémoire pour une cartouche tournant sur Megadrive (à l'exception de Star Control qui tournait sur une cartouche de douze mégas), Splatterhouse II comporte en tout neuf niveaux se déroulant tous de la même manière, c'est à dire suivant un scrolling horizontal parfois sur plusieurs plan. Bien que les bruitages ne soient pas encore tout à fait terminés, il est parier que ceux-ci feront, tout comme les graphismes, plonger le joueur dans l'ambiance d'horreur et de violence que ce jeu dégage. D'une réalisation surprenante et très prometteuse, cette production de Namco devrait, comme elle l'a fait lors de sa sortie sur PC Engine, connaître un énorme succès. Et à en juger par ce que l'on a pu en voir, cela serait tout à fait mérité.

EDITEUR : NAMCO



De la viande, du sang...





LES TROIS CLÉS D'OR DE NINTENDO

...vous ouvrent les portes de l'univers Nintendo!

**3615
Nintendo**



Minitel 3615 NINTENDO



**SOS
Nintendo**



(1) 34 64 77 55 du lundi au samedi



**Club
Nintendo**



BP 14 - 95311 Cergy-Pontoise Cedex



Nintendo

à très bientôt!



NINTENDO

Maniac Mansion

**BIENVENUE
DANS LE MANOIR
DE LA FOLIE!
AH! AH! AH! AH!**

Damned! Une porte cadenasée!
On se demande pourquoi,
c'est l'une des rares portes de la maison
qui s'ouvrent sans problème!

Vous êtes un jeune! Vous aimez la vie! Vous aimez répa chébran skepa c'est looc! Mais votre grand copine, enfin, pineco (et pas le pin's ECO, ça, c'est autre chose), Sandy a disparu alors qu'elle traînait dans la coin de ce zarbi, cheulou, manoir. Vous, Dave, que vos potes appellent Vade (retro Satanas), décidez de partir avec eux la chercher. C'est vrai, vous êtes accro d'cette gamine! Ah ouais! Vous voilà donc tous partis, le walkman en poche, histoire de s'accompagner d'un fond musical pour éviter de péfil. Cool! Une fois sur place, vous pénétrez dans le lieu, après avoir ramassé la clé qui traîne sous le paillason et, sur la pointe des pieds, vous explorez toutes les pièces de cette sinistre baraque où vous attendent bien des surprises.



Voilà l'infirmière du Misery, une fois mise à la retraite. Elle traîne dans la cuisine afin de manger un morceau. Ne demandez pas un morceau de quoi, si vous voulez que je reste propre! Un conseil : fuyez dès que vous la voyez, sinon vous risquez de vous faire enfermer dans la cave sans même comprendre ce qui vous arrive!



A vous de choisir les deux copains qui viendront avec vous dans le manoir.
Vous vous doutez combien ils sont ravis de partir secourir VOTRE petite amie!



Oh ! Le beau lustre ! Si vous voulez tout savoir, il y a une clé cachée dedans. Comment le récupérer ? Facile ! Faites marcher le magnéto se trouvant à côté, et il tombera tout seul du plafond ! Il ne vous reste plus qu'à trouver la cassette qui se trouve dans la bibliothèque (chut, hein, je ne vous l'ai pas dit !) et, après, enregistrez le CD que vous avez dessus. Quand je disais que c'était facile !

Voici l'une des scènes flash qui, de temps à autre, apparaîtront pour vous mettre un peu au parfum.

Et il faut bien le dire, le parfum de Maniac Mansion, ça sent bien du Chanel ! Avec tous les cadavres que l'on y trouve !



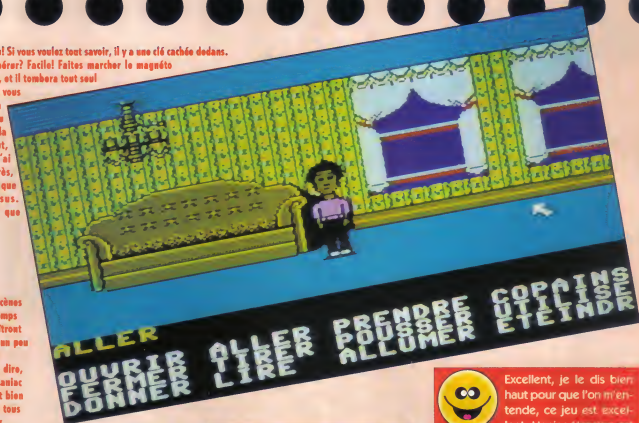
Et voilà, une salle d'arcade dans cette maison ! Trouvez quelques pièces, si vous voulez les essayer !



EDITEUR : JALECO
GENRE : AVENTURE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : -

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 15

87%



ALLER
OUVRIR
FERMER
DONNER

ALLER
LIRE

PRENDRE
POUSSER
ALLUMER

COPAINS
UTILISER
ETEINDRE



Maniac Mansion a été le premier d'une longue série de jeux d'aventure de Lucasfilm Games et, moi qui déteste généralement ce type de jeu, c'est le seul auquel j'ai joué sur C64 (à l'époque où je jouais encore vraiment sur micro, une erreur de jeunesse !). Alors, je suis ravi de le voir arriver sur Nintendo car Maniac Mansion est bourré de qualités : un scénario sympa, des graphismes soignés, des scènes intermédiaires qui apportent une ambiance très cinématographique, la possibilité d'utiliser indépendamment plusieurs personnages et de passer de l'un à l'autre à volonté, ainsi qu'un mode de contrôle très simple d'utilisation, d'autant plus que Bandai a eu l'excellente idée de traduire les textes en français. Si vous aimez les jeux d'aventure, ne ratez surtout pas celui-ci ! et, si vous n'avez jamais essayé ce type de jeu, c'est le programme idéal pour commencer.

AHL



Excellent, je le dis bien haut pour que l'on m'entende, ce jeu est excellent. Maniac Mansion est un jeu d'aventure dont le charme macabre et le nombre d'astuces farfelues vont en séduire plus d'un. La manipulation des personnages est simple, et les mouvements qu'ils effectuent sont si rapides que l'on n'a même pas le temps de s'ennuyer une micro-seconde. De plus, le jeu a le privilège d'être assez bien réussi du point de vue des graphismes, ce qui est loin de tout gâcher. Il va sérieusement falloir se creuser la tête et mettre en marche tous ses petites neurones qui sommeillent près des radiateurs des salles de classe. Heureusement — parce que, chez Nintendo, on aime faire des efforts —, tous les textes sont dans notre belle langue ! Pour une fois, les finesses du scénario ne vont pas nous échapper ! Remarquez, d'habitude, le problème ne se pose pas puisqu'il n'y avait pas de finesses ! Bon, bref, Maniac Mansion ne pourra que vous plaire, surtout si vous êtes un adepte des Monstres ou de la famille Adams.

T.S.R.

NINTENDO

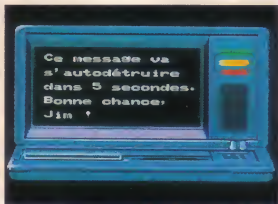
VOUS AVEZ 30 SECONDES POUR LIRE CET ARTICLE.

CE MESSAGE
S'AUTODÉTRUIRA
DANS 5 SECONDES.

MISSION: IMPOSSIBLE



Quelle belle vie que celle d'agent secret! Vous voici avec vos deux compagnons assignés à une mission de la plus haute importance. Les moins importantes étant confiées à un seconde classe nommé Bond. Lors de cette mission, il faudra mettre la main sur un certain Dr.O et sa secrétaire que je soupçonne d'être ravissante. L'action démarrera dans la ville dont vous arpentez les rues, armé de votre M16, l'arme la plus discrète que l'on puisse imaginer pour se balader. Une fois mort, vous serez remplacé par un boxeur de première classe puis par un lanceur de boomerang. Mais ceci n'est que le début d'une grande aventure qui vous verra, entre autre choses, dévaler de grandes pistes enneigées sur vos skis emmenés spécialement pour l'occasion. Et oui, même un agent secret à le droit de se divertir!



Tiens, tiens, cette scène me rappelle étrangement quelque chose... Un conseil, éloignez-vous de l'écran, on ne sait jamais, il paraît qu'il existe une protection faisant exploser le téléviseur. On ne plaisante que rarement dans les services secrets. Et lorsque l'on plaisante, c'est pour dire "pan! t'es mort!".



Il faudra être prudent. Alors, pour éviter de se faire reconnaître, de faux papiers seront bien utiles. Trouvez d'abord votre indicateur pour les obtenir, après quoi vous serez plus tranquille.



Dans la rue, prenez garde aux voitures qui passent: si elles vous renversent, la mission sera terminée pour vous. Méfiez-vous aussi des civils qu'il ne faut pas abattre sous peine d'être à son tour irrémédiablement rayé de la liste des vivants.



Voilà l'une des rencontres avec un informateur. Essentielles pour le bon déroulement de la partie, ces rencontres seront aussi l'occasion d'embuscades sournoises où une mort violente vous attend. Méfiez-vous. Ne croyez personne, surveillez votre voisin, bâillonnez la concierge, informez votre chat, regardez derrière vous, soupçonnez tout le monde...



Dans cette petite ruelle, une bande de voyous vous attend, prêts à tout pour vous arrêter. Heureusement, vous possédez aussi quelques bombes bien utiles pour abattre ces mécréants à distance. À terroriste, terroriste et demi.



Au bas de ces escaliers vous attendent les dégoûts. Dans ces lieux mal fumés, vous rencontrerez entre autres choses des pushers qui ne manqueront pas de vous jeter dans l'eau glacée et mortelle qui remplit les petits caanox. Vous pouvez toujours essayer de les tuer au corps à corps, mais une bombe est tellement plus pratique.



Voilà un jeu dont la présentation est relativement peu courante.

Toute l'action se déroule suivant un scrolling multidirectionnel et votre personnage est vu de dessus. L'action est agréablement variée, mais l'on peut regretter que les graphismes ne soient pas un peu plus travaillés. La musique est correcte et suffit à donner le ton de l'aventure. Le principal intérêt de ce jeu est sans aucun doute son mini aspect d'aventure. En effet, il faut trouver les bons contacts, les bonnes manettes, les bons passages, bref, tous les classiques de l'aventure/action se retrouvent ici. Par ce seul aspect, on se laisse très vite prendre au jeu qui, même s'il n'est pas particulièrement beau, ni extrêmement facile, est tout de même digne d'intérêt. Ultime mais nécessaire précision, tous les textes sont en français.

TSR



Konami a bien respecté l'esprit de la célèbre série TV, et si vous êtes fan de Mission Impossible,

vous ne serez sans doute pas déçu. L'action est compliquée à souhait et il faudra faire preuve de patience et d'acharnement pour venir à bout de la mission qui vous est proposée. Ce jeu ne manque pas d'originalité et c'est vraiment un jeu d'aventure/action pas comme les autres. Personnellement, j'ai bien du mal à me prendre au jeu car l'action n'est pas assez excitante à mon goût, mais si vous aimez les jeux "prise de tête", cette mission deviendra possible. Attention, cet avis s'autodétruit dans quelques secondes.

AHL

EDITEUR : KONAMI
GENRE : ACTION/AVENTURE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 15
SON : 13

80%

NINTENDO

SWORDS and SERPENTS™

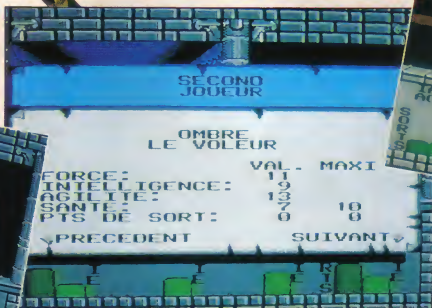
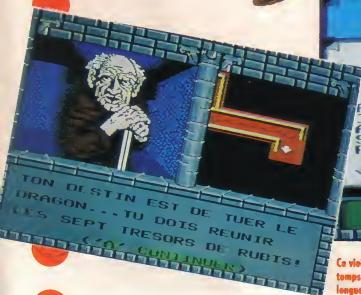
LABYRINTHES SORCELLERIE POUR AVENTURIERS CHEVRONNÉS !

Vous voici, vous et votre vaillante équipe, partis affronter les mystères et les périls du Grand Labyrinthe. Au cœur de ces murs se cache, depuis plusieurs centaines d'années, un serpent géant; certains pensent y voir un dragon, dont l'âme maléfique est cause de tous les maux qui s'abattent injustement sur la contrée depuis très longtemps. Un guerrier, un voleur, un magicien et sa charmante collègue, chacun pour une raison particulière, ont décidé d'affronter les dangers de ces lieux malsains. De combat en combat, de rencontre en rencontre, ils gagneront puissance et renommée. Au fil des victoires, les armes se perfectionneront et les magiciens apprendront de nouveaux sorts. Après des jours de recherche, peut-être auront-ils réussi à mettre la main sur les sept rubis magiques, seul moyen d'anéantir le fléau reptilien ?

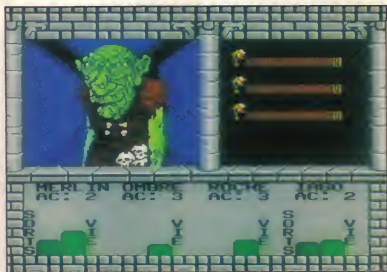


Si vous le désirez, vous pourrez vous-même composer votre équipe. N'oubliez cependant pas de prendre un magicien dans le groupe, c'est toujours utile, surtout si vous comptez finir la partie.

Chacun des personnages possède ses propres attributs, ses propres compétences. Au fil de leur progression dans le jeu, les personnages deviendront de plus en plus puissants. Sauvegardez chaque personnage individuellement, vous pourrez ainsi parvenir à de meilleurs résultats très rapidement, en favorisant les mélanges.



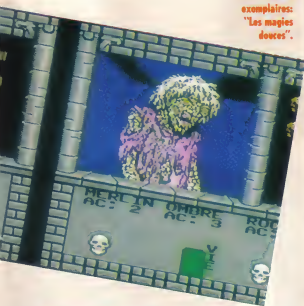
Le vieillard se présentera à plusieurs reprises sur votre chemin, il vous confiera des secrets qui, de temps en temps, pourront vous être utiles. Pour les conseils de genre "courage, la route est encore longue", contentez-vous de garder votre sang-froid, le décapiter ne serait pas la meilleure solution.



Si au début de l'aventure les monstres sont d'une relative simplicité à expédier trois pions sous terre, les choses se compliquent dès le second niveau. Sachez que pour accéder aux niveaux supérieurs, il faudra avant toute chose abattre un dizaine de gardes mis là rien que pour vous.

Voilà une bonne occasion de pratiquer la médecine à coups d'épée.

C'est Rick Al'Zarai, le célèbre magicien qui vous le conseille dans son livre vendu à plus de trois exemplaires: "Les magies douces".



Ici, pas de problème pour vendre ou acheter du matériel. Dans le premier niveau, n'achetez rien, vous trouverez assez d'armes sur les cadavres. Sachez tout de même que si c'est de l'énergie que vous voulez acheter, il vous faut trouver les temples qui sont au premier, au cinquième et au dixième niveau.



Ah! enfin les jeux de rôles et leur atmosphère macabre arrivent sur NES. Après le Shadowgate assez moyen, nous avons le très chouette Swords & Serpents. Le plus de ce jeu, c'est de pouvoir jouer à plusieurs simultanément. En effet, avec le quadrupleur, on peut jouer jusqu'à 4 et retrouver ainsi l'ambiance des bonnes vieilles soirées de jeux de rôle sur table. On arrive très vite aux conflits du genre: "Tu veux pas me filer la potion? Ben va te gratter pour avoir un sort d'enchantement". Les graphismes sont sympathiques et les bruitages du jeu mettent dans l'ambiance cavernieuse des donjons qui ne sentent pas bon. Le défaut de ce jeu, ce n'est pas son animation pauvre, on s'y habitue, mais plutôt sa jeune convivialité. Ben oui, je suis tout à fait d'accord, la traduction intégrale en français est une excellente idée, mais ça a été traduit dans un français enfantine. Donc, c'est un peu étonnant de se faire prier pour un gamin en entendant à chaque combat: "Heure, tu as gagné!" (NDC: Greg, en pleine puberté, exige d'être considéré comme un adulte à part entière). Mais ne faisons pas sur une mauvaise impression, car Swords & Serpents se révèle passionnant à l'usage, surtout que la possibilité de créer son propre groupe donne du piment au jeu. GREG



On aurait pu penser que Swords & Serpents était un de ces nombreux jeux qui se réclament comme étant des "jeux de rôles", alors qu'ils ne sont que des jeux d'aventure, et qui vous proposent une insipide suite de monstres/trésors. Et bien non! Swords and Serpents est un jeu qui se révèle très très vite passionnant, si l'on y joue à plusieurs. Pour jouer à quatre joueurs, il faudra posséder le détruiteur de manettes. Rien qu'à deux joueurs, l'action est prenante. Jugez plutôt: comment ne pas craindre de se retrouver seul dans un combat alors que votre "ami" fuit à tout bout de champ? Ou encore, si vous créez votre propre équipe, à qui confier le monopole de la magie? C'est un véritable monde de diplomatie qui s'ouvre lorsque l'on joue à plusieurs. Côté technique, rien d'exceptionnel, notons cependant que, comme pour Shadowgate, les textes sont en français, ce qui est bien pratique. Côté notice, si vous êtes curieux, vous apprendrez qu'au Moyen Age, il y avait de la magie et des monstres merveilleux. Oh! ben qu'est-ce qu'en apprend! TSR

EDITEUR : **ACCLAIM**

GENRE : **RÔLE**

DIFFICULTÉ : **MOYENNE**

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**

NOMBRE DE NIVEAUX : **10**

NOMBRE DE JOUEURS : **1, 2 OU 4**

CONTINUE : **PASSWORD**

TEXTES EN FRANÇAIS A L'ECRAN

GRAPHISMES : **11**

ANIMATION : **12**

MANIABILITÉ : **15**

SON : **12**

79%

NINTENDO

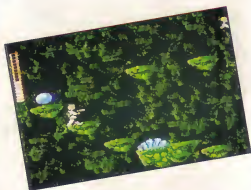
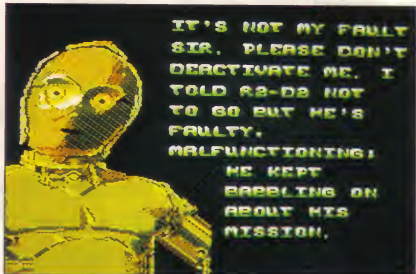
STAR WARS

REJOIGNEZ LUC, HAN ET LEIA FACE AUX FORCES DE L'EMPIRE!

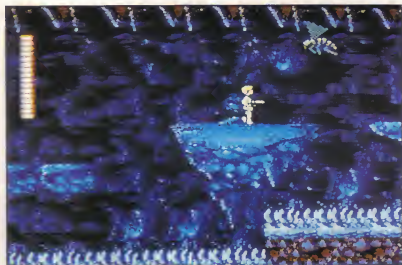
L'Empire est sur le point de terminer l'arme la plus destructrice de l'histoire de l'armement: l'Etoile de la Mort. Muni d'un canon hyper puissant, cette base spatiale est capable de détruire une planète entière en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. La Princesse Leia possède heureusement les plans de cette base mais, comme les choses ne vont jamais comme il faudrait qu'elles aillent, la Princesse est retenue prisonnière dans l'Etoile de la Mort. Pour Luc, puis pour Han une fois libéré de Tatooine, il faudra partir à sa recherche, entrer dans l'Etoile, neutraliser le rayon, pour, le bouquet final, faire exploser l'immense base. Hé, facile! Je l'ai vu faire à la télé!



Comme dans toute bonne histoire, il y a une Princesse. La voici, sous vos yeux, Leia, soeur de Luke, amant de Han, fille de Vader, cousin de Yoda, maîtresse d'Obi Wan, arrière-petit-neveu de l'Empereur...



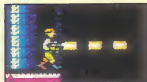
Inutile de vous présenter la star des droïds, R2-D2 ou, pour les amateurs de versions originales, C-3PO. Vous ne pourrez pas la diriger, mais il pourra, à certaines occasions, se rendre très utile.



Voilà Luc dans une grotte où monstres et pieux l'attendent au salivant. Si, si, les pieux salivent: et le poison dessus, il sort d'où à votre avis?



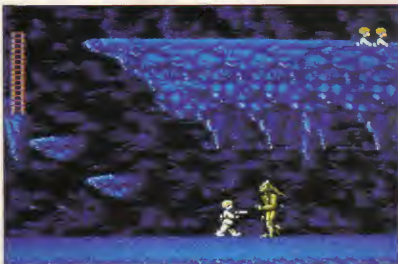
On ne le présente plus, l'Indiana Jones de l'espace, Han Solo contrebandier et héros à ses heures perdues. Inutile de dire qu'il pourra vous filer un sérieux coup de main.



Une fois ici, vous ne devriez pas tarder à trouver D2R2. Prenez garde aux hommes des sables qui rôdent dans les environs, et esquivez les presses qui ne manqueront pas de vous tomber sur le crâne si vous ne faites pas attention.



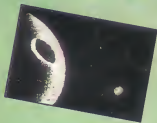
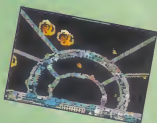
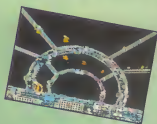
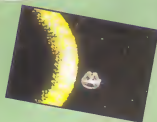
Luke Skywalker, apprenti Jedi, expert au sabre-laser. Il sera celui que vous guidera le plus souvent au milieu des morts et des explosions.



Sortir sain et sauf d'un niveau ne sera pas toujours chose facile, vous serez parfois attendu de pied ferme par une broto polne (ce sont les pires!) qui ne demandera pas mieux que de vous écraser. Charmante perspective!

Les gardes de l'Empire seront eux aussi là pour arrêter le rebelle que vous êtes. Vous avez intérêt à avoir trouvé les meilleures armes pour vous aventurer dans le coin, sinon vous ne risquez pas d'aller bien loin!





A bord du Falcon Millenium, passez la ceinture d'astéroïdes. Il faudra être précis dans son pilotage pour ne pas se retrouver en condens en suivant le convoi de ces gros cailloux.

Si vous êtes un spécialiste du pilotage du vaisseau, c'est le moment de faire montre de vos qualités.



Vous voilà à bord du landspeeder, vous savez, cet aéroglisseur dont le nom a été changé histoire de faire plus frime. Evitez les tourelles adverses et recherchez toutes les grottes, ainsi que les bases ennemies où vous trouverez des objets, mais où vous ferez aussi de sympathiques rencontres.



Ah Star Wars ! Luke Skywalker et Darth Vader, quel pied, que Lucas soit béril ! Bon, on se calme.

C'est un plaisir de retrouver les héros de cette saga sur la console Nintendo, d'autant plus que la réalisation est soignée. Cela dit, pour être honnête, il faut reconnaître que ce n'est pas le jeu du siècle et je dois dire que j'espérerais mieux avec un tel sujet. Je ne veux pas dire qu'il est inintéressant, car on se laisse prendre au jeu sans problème, mais on reste un peu sur sa faim. Que voulez-vous, il est sorti tellement de très bons jeux sur la Nintendo depuis quelques mois que l'on devient très difficile. AHL



Rien à voir ici avec le Star Wars que l'on pouvait voir dans les salles d'arcade. Il s'agit d'un jeu de plates-formes et d'action, saupoudré d'un zeste de recherche au cœur de véritables labyrinthes, enfin pour la majeure partie du jeu. En effet, dès la seconde étape, vous voilà aux commandes d'un vaisseau spatial en train d'éviter des astéroïdes ! La dernière étape, la destruction de l'Etoile, est elle aussi totalement différente des précédentes parties du jeu. En un mot, si l'on voulait de la diversité, nous voilà servis. Le jeu reprend les grands moments du film et l'on ne pourra qu'apprécier le fait de revivre ces scènes. Les musiques sont sympas sans être géniales, idem pour les graphismes et l'animation. L'important, c'est que le jeu est aussi passionnant que complet, et qu'il faudra de très longues heures de veille pour parvenir à égaler les héros. Preuve est faite qu'il est difficile d'être un héros ! T.S.R.

EDITEUR : JVC
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 10

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 12
SON : 14

82%

SUPER MARIO 3

BROS.



Ce mois-ci, on a décidé de faire
un dossier un peu différent;
plutôt que de vous donner la
solution d'un jeu complet, ou de
ridicules astuces, on s'est dit,
on va leur faire une astuce
géante. C'est pourquoi, dans les pages qui
suivent, vous trouverez tous les secrets
des mondes 2 et 3 de Mario3.

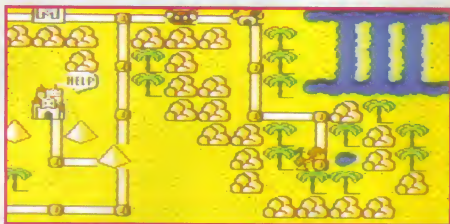
SUPER MARIO 3

BROS.

WORLD 2

CARTE

Voilà, c'est votre départ dans un désert aride et inhospitalier, le Koopahari désert. Vous verrez, vers la droite, un endroit apparemment inaccessible. Une fois en possession du marteau, il vous suffira de casser la roche qui se trouve en haut à droite. Ça vous mènera à une maison et à des frères marteaux qui, si vous les battez, vous donneront un sifflet.



WORLD 2

FORTRESS

Prenez garde aux ennemis qui tombent du plafond et surtout aux petits fantômes qui rôdent dans le château et qui, sont indestructibles. Le bon truc, c'est de toujours leur faire face; en effet, si vous leur tournez le dos, il vous coursent. Puis,

continuant votre chemin, vous allez arriver dans une salle qui comporte des plates-formes avec des piquants en-dessous, ne passez jamais en dessous des pics si la distance est trop longue, essayez plutôt de sauter au-dessus.

La porte se trouve après la 4ème rangée de pics. Vous allez devoir affronter boom-boom, il vous suffit juste de le toucher 3 fois à la tête pour le tuer.



WORLD 2.1

Vous allez faire la connaissance de personnages étranges, les micro-goombas. Ils se cachent sous les rochers. Le seul moyen de les repérer est de regarder si le bloc scintille. S'il ne change pas, c'est qu'un ennemi vous y attend. Dans le dernier bloc au ras du sol se trouve une feuille, que vous pourrez attraper en lançant une carapace dessus. Puis à l'intérieur du 1er réseau de pipe-lines se trouve une vie dans le bloc du centre. Si vous êtes en Raccoon, prenez votre élan et envolez-vous, vous trouverez alors un puits entouré de briques. Cassez les briques, et entrez dans le tuyau, vous gagnerez des pièces. Le dernier tuyau aussi révèle une surprise.



WORLD 2.2

Dans le 1er bloc du niveau, se trouve une feuille que vous pouvez attraper en cognant sur le côté de ce bloc. Dans les sables mouvants, il ne faut pas arrêter de sauter, sans quoi vous vous noierez. Plus loin, vous devrez prendre une planche qui vous fera traverser la rivière. Au-delà de cette rivière se trouvent des blocs, le 2ème contient un P très utile pour ramasser plus d'argent. Puis continuez sur la planche et vous arriverez sans difficulté à la fin du stage.



SUPER MARIO 3

BROS.



WORLD 23

Mario a intérêt à être grand pour ce monde, car des tas d'objets sont cachés dans des rochers. Ainsi, vous avez au sommet de la 1ère pyramide une feuille, au sommet de la 2ème, une étoile, au sommet de la 3ème, une nouvelle feuille.

Une fois transformé en écureuil, envolez-vous vers une plate-forme qui supporte des pièces et un P. A noter aussi la présence d'une vie dans le 1er monticule de brique, à droite du sommet. Pour atteindre le tuyau de la fin de stage, il vous faut attraper une tortue et la faire rebondir sur tous les murs qu'elle détruira, vous libérant ainsi le passage.



WORLD 24

Pour commencer, prenez la feuille qui se trouve dans le bloc entre les deux piliers du début, pour l'atteindre, vous lancez une coquille de tortue tandis que vous vous trouvez sur le bloc en question, et, en rebondissant, la tortue va percuter le bloc et vous filer ainsi le



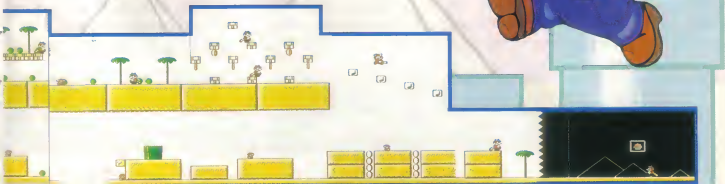


WORLD 2 DESERT

Dans ce monde-ci, rien de spécial, sauf qu'il va falloir courir sans vous arrêter, car le soleil qui se trouve en haut à gauche va vous courser et vous rattraper si vous ne vous dépêchez pas. Il est indestructible, donc n'essayez pas de lui sauter dessus.



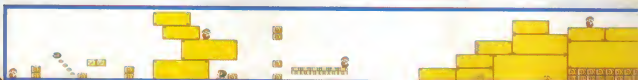
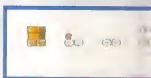
bonus tant attendu. Une fois en écureuil, repartez au début du stage, et envoyez-vous en haut à droite, vous percuterez alors une colonne de pierres et vous retrouverez dans un plafond caché. Ramassez le plus de pièces et autres bonus le plus vite possible et sortez de ce stage tranquillement.



SUPER MARIO 3 BROS.



Attention à ce stage, vous y ferez la connaissance des chain comps. Ces boulets fou-furieux attachés à des blocs semblent bien inoffensifs, mais, attention, car au bout de 160 secondes, ils brisent leurs liens! Du côté des bonnes nouvelles, sachez que le 2ème point d'interrogation contient une feuille, que le bloc au ras du sol après le 2ème chain comps aussi contient une feuille. Arrivé à l'endroit où se



ENTREE



SORTIE



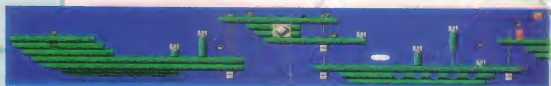
PYRAMID

Evitez au maximum les boulets de canons tirés dans votre direction, et n'oubliez pas la fleur placée en milieu de parcours, elle vous sera utile

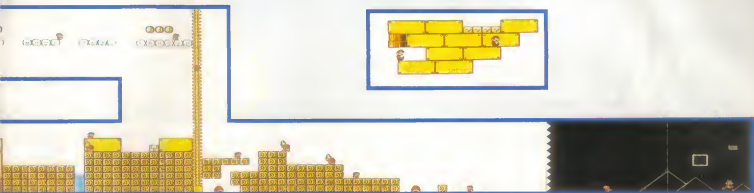
contre les taupes dissimulées sous la carlingue. Pour battre Morton Koppa Jr., il faut lui sauter dessus 3 fois et il s'en ira, vous laissant le sceptre du pauvre roi.



AIRSHIP



trouvent 5 blocs de briques au milieu du tas de végétation, attrapez une tortue et balancez-la dans ces blocs au moyen de l'étroit passage qui existe à cet endroit. Vous découvrirez alors un haricot qui vous mènera jusqu'aux nuages contenant des tas de pièces. Et un tuyau qui vous emmènera dans un autre endroit en hauteur où se trouve une feuille. Laissez-vous tomber et c'est la fin du stage.



Montez et prenez la feuille contenue dans le 1er point d'interrogation, puis prenez une carapace pour défoncer les murs et prenez le couloir du milieu. Montez en vue de la plante carnivore, et continuez vers la droite. Là, si vous êtes en écureuil, envoyez-vous jusqu'au tuyau, vous gagnerez une vie dans la chambre secrète à laquelle il mène. Puis descendez et sautez avant que la plante ne vous bouffe tout cru. Remontez et cassez la dernière paroi vous séparant de la sortie.



SUPER MARIO 3

BROS.

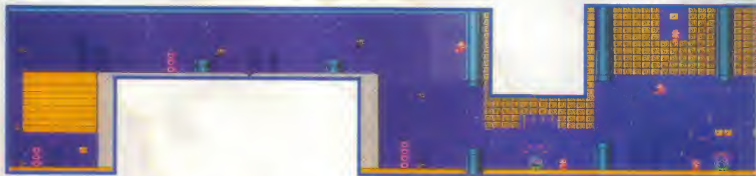


WORLD 3

CARTE

Comme vous pouvez le constater, ce monde est très grand, et, de plus, certaines maisons ne sont pas accessibles, car elles sont sur des îles. Mais qu'importe pour Mario, il bat les frères marteaux, il gagnera un marteau et pourra casser le bloc de pierre qui l'empêche de parvenir aux îles inaccessibles.

WORLD 3



WORLD 3.2



Prenez les plateformes avec une grande prudence, un faux pas et c'est le plongeon immédiat. Dans le point d'interrogation se trouve une fleur. Puis dans

le bloc à la base du petit monticule de bois, juste après cette fleur, se trouve une étoile. Une autre étoile aussi dans le 3ème point d'interrogation. Laissez-vous ensuite





Laissez-vous tomber dans la cavité en bas à gauche. Dès votre arrivée et vous verrez alors une pièce secrète où se trouve une fleur, qui vous sera utile, puis remontez et évitez les pieuvres qui vous chassent, et leur faisant des feintes haut-bas. Puis une fois de l'autre côté du récif de pierre d'où sortent des tuyaux, allez tout contre la paroi à gauche et sautez, puis allez chercher la



fleur cachée en atteignant la salle secrète par le plafond. Puis repartez et descendez jusqu'aux blocs avec des notes de musique. Plus loin se trouvent des pièces autour d'un bloc, et dans ce bloc, une vie, qui tombera dans le trou si vous n'êtes pas assez rapide pour l'attraper. Puis remontez et sortez du stage.



mener à la fin de ce stage par les planches de bois qui vous transportent. Avant le tuyau, l'avant-dernière brique contient une vie, et le point d'interrogation derrière le

tuyau contient une fleur. Si vous êtes un écureuil, envoyez-vous après avoir passé le tuyau, vous atteindrez alors une plate-forme mouvante avec une vie.



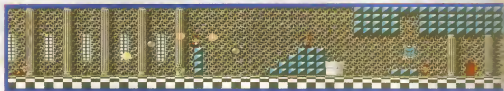
puis, si vous êtes petit, passez par en bas en revenant en arrière si nécessaire, et prenez le 10ème bloc en parlant de la note. Vous verrez alors un P qui fera apparaître un paquet de fric. Plus loin, vous trouverez des blocs blancs, que vous saisirez comme des tortues et que vous enverrez sur le bloc au ras du sol à gauche. Apparaîtra un P qui vous construira un pont, vous permettant de finir le stage dans un fauteuil. Pour les plus courageux, derrière le tuyau se trouve une vie, très difficile à atteindre.

Encore une nouvelle connaissance: Boss-bass. Ce gros poisson ne cessera de vous harceler pendant votre périple dans ce monde où l'eau monte et descend sans arrêt. Vous ne pouvez le tuer qu'avec des boules de feu ou une coquille de tortue. Dans la 1ère note de musique se trouve une fleur,

SUPER MARIO 3 BROS.



WORLD 3 FORTRESS 1



WORLD 3.4

Dans ce monde, pas grand chose à dire, à part un truc pour vous faire un max de vies, ce qui n'est déjà pas si mal. Capturez une tortue, emmenez-la à l'endroit où se trouve un tuyau orienté vers le bas.

Lachez-la entre les 2 blocs au ras du sol et attendez caché

sous le tuyau. En rebondissant, la tortue va tuer tous les œufs tombant au sol et vous donnera une vie au bout de quelques œufs tués. Recommencez l'opération autant de fois que nécessaire. Et si cela ne vous suffit pas, il y a même une vie dans le 2ème bloc de briques plus loin. Dans le dernier point d'interrogation du niveau se trouve une feuille.

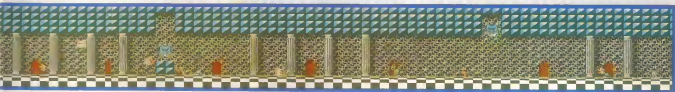


SUPER MARIO 3

BROS.

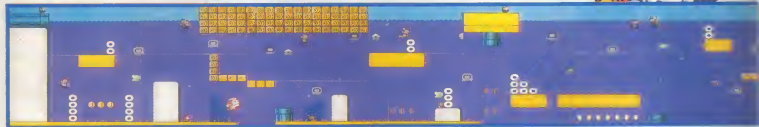
C'est un mini-labyrinthe de portes qui se succèdent. Si vous prenez la mauvaise, elle vous mènera à un monde sous-marin. La porte pour aller au Boom-Boom directement est la 6ème en partant de la gauche; vous arriverez dans la fameuse cave. Prenez la porte juste au-dessus de vous et vous

arriverez chez Boom-Boom... Derrière la neuvième et dernière porte se trouvent des tas de bonus. Ce boom-boom est nouveau, car il a des ailes, mais ne s'envole qu'au premier coup porté. Il faut donc surveiller attentivement ses trajectoires quand il retombe sur vous.



SUPER MARIO 3

BROS.



WORLD 3.5

Dans ce monde sous-marin, il vous faudrait une combinaison d'homme-grenouille, ce serait extrêmement pratique. Au fait, j'allais oublier, pour avoir des

habits de grenouille, il faut, dans les maisons du 3ème monde, choisir toujours le coffre du milieu. Dans le 1er bloc se trouve une fleur. A cet endroit rôde Bigbetta, elle se balade



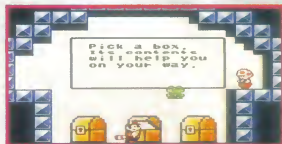
WORLD 3.7

Dans ce monde, vous allez rencontrer Spike qui vous envoie des roues dentées, dans le pilier derrière vous, à votre départ, se trouve une feuille dans le bloc supérieur.

Puis dans le tas de briques se trouve une vie, si vous prenez la peine de tout casser avant. Plus loin, sur 2 plateaux de briques, se trouve un haricot en haut à gauche du 2ème plateau.

Ce haricot vous mènera donc à des pièces, vous êtes riche! Puis retombez et continuez, sur l'escalier bleu se trouve une fleur, dans le deuxième bloc en bois. Juste derrière se trouve la sortie.





autour de vous en vous crachant ses petits à la figure. Il y a aussi une salle au trésor dans le deuxième tuyau au sol. Dès que vous tombez, allez vers la droite, et vous gagnerez 2 vies faci-

lement; une fois ressorti, allez sous le deuxième tuyau qui sort du plafond et montez, vous vous cognerez alors à un bloc invisible qui contient une vie. La sortie se trouve un peu plus à droite.



WORLD 3.6

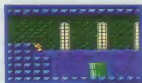
Ce monde-là avance en scrolling continu, il va donc falloir se grouiller. Dans le premier point d'interrogation se trouve une fleur, puis, très loin après se trouve une vie sur le plateau où

se trouvent des blocs blancs. Prenez un bloc blanc et lancez-le sur la brique de droite, vous verrez un P sortir. Prenez le P puis tapez dans la brique prise au milieu du bois. Les briques une fois changées en pièces, la vie peut arriver jusqu'à vous sans problème. Après quoi vous arrivez à la fin du stage.



SUPER MARIO 3

BROS.



WORLD 3

FORTRESS 2

Très vide, cette forteresse ne comporte qu'une fleur, dans le seul bloc d'interrogation qu'elle comporte, d'ailleurs. Les grandes bandes blanches que vous allez apercevoir vont vous causer pas mal de tort. En effet, des têtes de fantômes en sortent à intervalles réguliers. Il va donc vous falloir slalomer. Le Boom-boom est toujours le même, il a des ailes et retombe sur vous une fois le 1er coup porté.



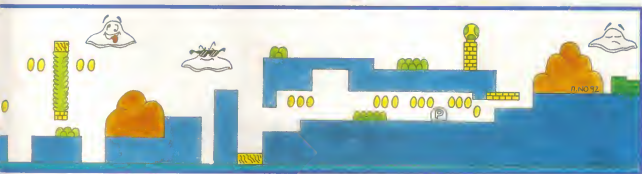
WORLD 3.8

Dans le premier bloc au ras du sol se trouve un haricot, et dans le bloc tout seul au ras du sol, un peu plus loin, se trouve une vie. Dans le deuxième bloc au ras du sol de la plateforme suivante se trouve encore un haricot, et encore un sur le bloc en l'air un peu plus loin. Puis passez par le haut et n'hésitez pas à attendre que l'eau descende pour cela, car en fin de parcours une vie vous attend dans un pilier de roche. Après ça, c'est la fin.



SUPER MARIO 3

BROS.

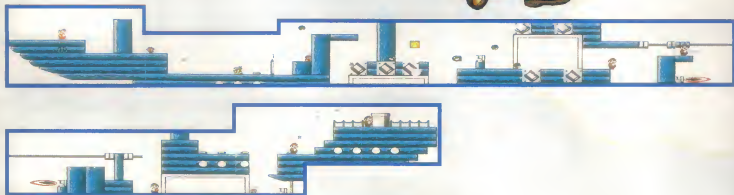


Ce monde comporte deux canons. Prudence, donc... Dans le cinquième bloc en l'air après le tuyau se trouve une feuille, puis, beaucoup plus loin, se trouve une fleur dans la première note. Voici une astuce pour être invisible, mais il faut être en écurie. Repartez jusqu'au canon au ras du sol et allez avec votre queue casser le mur vers la droite. Puis repartez et montez sur le grand bloc blanc qui se trouve à côté. Montez à son sommet et baissez-vous au milieu de ce bloc. Restez ainsi une quinzaine de secondes et vous verrez Mario passer derrière le décor. Rentrez alors dans le tuyau et vous serez invisible! Sinon, continuez jusqu'à atteindre le mur de briques blanches. Tuez alors la tortue, dans la première brique, se trouve une vie; après cette vie, allez vers le monticule de briques grises et cassez-les pour pouvoir entrer dans le tuyau. Une fois sous l'eau, allez vers la droite et vous atteindrez la sortie.

WORLD
3.9



SUPER MARIO 3 BROS.



WORLD 3 AIRSHIP

Dans ce vaisseau, des canons de folie vous attendent, le mieux serait d'y aller avec les boules de feu, pour pouvoir vous débarrasser des taupes qui vous

bombardent sans cesse. Dans le seul bloc avec un point d'interrogation se trouve une fleur. Puis, après ce terrible vaisseau, vous arrivez dans la cabine de Wendy O'Koopa. Pour la battre, il faut lui sauter dessus juste après qu'elle ait balancé un anneau.



joystick



**TANT QU'IL
Y AURA
DES JEUX !**

**JOYSTICK
+ CONSOLES
NEWS**

**2
MAGAZINES
EN
1**

joystick

**LE COMPLEMENT INDISPENSABLE DE JOYPAD
POUR ETRE 2 FOIS PLUS INFORME**

EN VENTE, CHAQUE MOIS, CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

LYNX

AWESOME GOLF



Awesome Golf c'est d'abord le choix du type de joueurs (fille ou garçon, blanc ou noir), du type de partie (coup par coup ou practice), du nombre de trous (9 ou 18), de la force du vent et aussi du choix du pays (Japon, Etats-Unis ou Grande Bretagne). Mais ce n'est pas tout, car vous aurez aussi l'occasion de choisir votre club pour putter, et cela parmi un choix de 14 clubs (!) pour pouvoir jouer dans n'importe quelle condition. Si vous prenez un handicap au départ, un petit écurveil très gentil vous aidera à ajuster votre balle. Pour tirer, c'est simple, puisqu'il vous faudra utiliser la barre de puissance qui se trouve sur le côté droit de l'écran pour contrôler la force de votre tir.

EDITEUR : **ATARI**
GENRE : **GOLF**
DIFFICULTÉ : **VARIABLE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **HANDICAP**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
CONTINUE : **0**

GRAPHISMES : **16**
ANIMATION : **18**
MANIABILITÉ : **17**
SON : **17**
95 %



Alors là, je dois dire que je suis tombé sous le charme. C'est tout simplement sublime. Tout,

absolument tout est remarquablement bien réalisé. Les sons sont superbes avec Chipper qui vient commentez votre progression par ses délicieuses "oh non!" lorsque vous loupez de peu le trou, ou encore par des applaudissements si vous réussissez un birdie (un sous le par) ou par un "OK!" si vous faites juste le par. Lorsque vous arrivez sur le terrain, c'est l'extase! les effets de zoom sont excessivement bien rendus et le swing de votre joueur est quasi parfait, dans le plus pur style des grands golfeurs.

Bref, c'est vraiment ce qui se fait de mieux sur le Lynx actuellement, alors, si vous en possédez une, et si vous aimez le sport, ne vous faites pas prier: achetez-le. Pour les autres, c'est simple: vous mourrez bêtes...

TRAZOM



Je crois que c'est le philosophe Ouglet's qui disait: "le robot a ses raisons que les humains ne raisonnent pas", ça veut tout dire. Les robots n'ont pas besoin des humains pour s'amuser. Et vice versa. Surtout que nous, les humains, nous avons une ligne (NDC) et c'est pas un robot, peut-être?) qui nous procure cette joie et, donc, pour l'instant, on admire les bons scellings de Cyberball, qui est, je vous le rappelle, tout droit sorti des salles d'arcade. En outre, les sons ne sont pas trop nuls, même s'il y a une digi qui est complètement plantée. Autrement, au niveau du jeu, si vous aimez le foot américain en général, c'est bon, surtout que, si vous désespérez de comprendre les diverses tactiques, ici (comme chez Feu Vert), tout est clair. Ça ne pose pas de problèmes, d'autant plus que faire une passe devient assez rapidement évident avec vos coéquipiers qui vont se placer automatiquement sur des "coes" blanches bien distinctes. Sinon, ce que j'ai un peu moins bien aimé, ce sont les sorties minuscules auxquels on n'est pas vraiment habitué à cette console, et qui risquent à la longue de vous bousillier les yeux.

TRAZOM

TOURNAMENT CYBERBALL

Nous sommes en l'An de grâce 2072 après J.C. et le monde des sports n'a rien à voir avec celui de ses ancêtres. Par exemple, le football américain a tellement évolué et est devenu si violent que les parties se jouent désormais entre robots. Dans l'hyper-stade qui contient près de 2 millions d'astro-citoyens, le titre de Champion de l'Univers va être attribué à l'une des deux meilleures équipes de tous les temps: les Cyberbots et les Droides. Tout d'abord, vous aurez à sélectionner le coach de votre équipe rivale (!) le choix de votre équipe (parmi 6), celui de votre tactique en défense ou en attaque. Ensuite, c'est à vous de jouer et d'essayer d'amener la balle dans l'enbut adverse à l'aide de passes successives. Mais attention, ça contrairement aux règles actuelles, le ballon se mettra à chauffer au fur et à mesure que le temps passera, et finira par exploser si vous n'avez pas passé une ligne sur le terrain, appelée "defuse"; en fonction de votre score, de l'argent vous est donné qui vous permettra d'acheter des cyberbots plus performants...



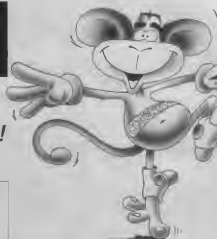
EDITEUR : **ATARI**
GENRE : **SPORT FUTURISTE**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **0**

GRAPHISMES : **14**
ANIMATION : **14**
MANIABILITÉ : **15**
SON : **13**
78 %

COCONUT

LE
MEGA CD
EST LA !

**1er REVENDEUR DE
CONSOLES EN FRANCE !**
Pour mieux te servir...



**SPECIAL
CONSOLES
DE JEUX**

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
M° Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

Avenue Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 MONTPELLIER
Tél : 67.65.05.40

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 70.50.99.41

MEGADRIVE

MATERIEL ET ACCESSOIRES

MEGADRIVE JAPONAISE 1190
MEGA CD NOUS CONSULTER
ADAPTEUR/CART JAPONAIS 99
JOYPAD 149
COMPETITION PRO 240
ARCADE POWER STICK 379
CABLE PERITEL 150
ALIMENTATION 9V 1.5A 190

NOUVEAUTES A PARAITRE

JUUU (TOKI)
SPEEDBALL
TECMO WORLD CUP SOCCER
TERMINATOR
WANI WANI WORLD

AUTRES TITRES

ALIEN STORM 395
BATMAN 449
BATTLE MASTER 449
CENTURION 475
DAHNA 490
DECAP ATTACK 495
DEVIL CRUSH 475
DONALD DUCK / QUACKSHOT 445
DOUBLE DRAGON II 460
F1 CIRCUS 495
F1 GRAND PRIX 495
F22 INTERCEPTOR 495
FERRY TALE 495
FANTASIA 425
FIGHTING MASTER 449
IMMORTAL 545
JOHN MADDEN FOOTBALL 92 475
KABUKI SOLDIER 445
LAKERS VS CELTICS 475
MARIO LEMIFUX HOCKEY 490
MERCS 390
MICKEY 390
MONACO GRAND PRIX 395
NH. HOCKEY / EA HOCKEY 475
OUTRAN 445
PGA TOUR GOLF 475
ROBOCOD 449
SHADOW OF THE BEAST 495
SONIC 425
SPIDERMAN 445
STREET OF RAGE 495
THUNDERFORCE III 449
TOE JAM AND EARL 490
UNDEADLINE 495

NEC

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CORE GRAFX PUISSANCE 5 1290
CORE GRAFX + 1 JEU 999
GT TURBO + 1 JEU 2490
SUPER CD ROM + 1 CD 2890
PC ENGINE NEC DUO + 1 CD 3790
ALIMENTATION 9V 1.5A 150
ALIMENTATION GT TURBO 7V 120
SACOCHE TRANSPORT GT 225
JOINTUPEUR 190
JOYPAD 290

NOUVEAUTES A PARAITRE

SHADOW WARRIOR
MAGICAL CHASE
SUPER WATER BOMB
PARCOURS
SUPER CD FORGOTTEN WORLDS
SUPER CD SHADOW OF THE BEAST
VALIS LEG OF FANTASM SOLDIER

AUTRES TITRES

ADVENTURE ISLAND 349
BOMBER MAN 340
CD SPRINGMAN 390
DORAMON II 390
DRAGON EGG 390
DRAGON SAGER 399
F1 CIRCUS 91 390
FINAL MATCH TENNIS 390
FINAL SOLDIER 390
GRADIUS 390
HIT THE ICE 390
JACKIE CHAN 390
LEGEND OF TOMNA 390
NINJA SPIRIT 390
PC KID 2 390
POWER ELEVEN 390
POWER LEAGUE IV BASEBALL 390
RACING SPIRIT 390
RACER 399
S C I CHASE HO II 390
SALAMANDER 475
SG 1941 499
SG GHOLUS'N GHOSTS 499
SKREEK 399
SUPER CD POPULOUS 399
SUPER CD PRINCE OF PERSIA 425
SUPER CD R TYPE COMPLETE 425
SUPER LONG NOSE GOBLIN 399
TIME CRUISE II 399

FAMICOM

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE FAMICOM JAPONAISE 2490
CABLE PERITEL + CORRECTEUR 495
ALIMENTATION 9V 1A 150

**RESERVEZ DES MAINTENANT
VOTRE SUPER NES
OFFICIELLE LIVREE AVEC
SUPER MARCO IV
POUR 1490 F SEULEMENT**

JEUX JAPONAIS

ACTRAISER 590
ARTI'PUI OUEST 690
AUGUSTA GOLF 590
CASTLEVANIA IV 690
F ZERO 590
FINAL FIGHT 690
JOE AND MAC 690
MONACO FIGHT 690
PILOT WINGS 590
SUPER MARCO WORLD 590
SUPER R TYPE 690
ZELDA II 690

NEO - GEO

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE NEO GEO 2990
NEO GEO + MAGICIAN LORD 3490
MANETTE NEO GEO 390
MEMORY CARD 190

NOUVEAUTES A PARAITRE

FATAL FURY
ROBO ARMY
SOCCER
THRASH RALLY

AUTRES TITRES

2020 SUPER BASEBALL 1490
ASO II 1390
BLUE'S JOURNEY 1290
BURNING FIGHT 1290
CROSSED SWORDS 1490
EIGHT MAN 1490
KING OF THE MONSTERS 1390
MAGICIAN LORD 1290
SENGOKU 1390

SEGA 8 BITS

MATERIEL ET ACCESSOIRES

AFTER BURNER 325
ALIEN STORM 345
BUBBLE BOBBLE 295
DONALD DUCK 345
DOUBLE DRAGON 345
GOLDEN AGE WARRIOR 345
HEAVY WEIGHT CHAMP 345
INDIANA JONES 345
MERCS 345
MICKEY MOUSE 345
MOONWALKER 345
POPULOUS 295
PSYCHIC WORLD 325
PSYCHO FOX 295
SEGA CHESS 395
SONIC 345
SPIDERMAN 345
SUPER KICK OFF 345
SUPER MONACO GP 345
WONDERBOY III 345
WORLD CLASS LEADERBOARD 295
WORLD CUP ITALIA 90 295

NINTENDO NES

JEUX

ADVENTURE OF LINK 390
BAD DUDES 430
BATMAN 430
BATTLE OF OLYMPUS 390
BUBBLE BOBBLE 390
BURI FIGHTER 390
CAPTAIN SKYHAWK 390
DEFENDER OF THE CROWN 430
DOUBLE DRAGON II 430
DRAGON'S LAIR 430
DRUG TALES 390
GOAL 430
GRENULINS II 430
MEGAMAN II 430
ROBOCOP 390
SHADOW WARRIOR 390
SIMPSONS 390
SOLSTICE 390
SUPER MARIO BROS III 430
TOP GUN 2ND MISSION 430
TURBO RACING 390
WWF CHALLENGE CATCH 390

GAMEBOY

MATERIEL ET ACCESSOIRES

AMPLIFICATEUR STEREO 195
HOUSSE TRANSPORT DE LUXE 195
LOUPE 140
ILLUMINATOR 140
LIGHBOY (LOUPE ECLAIRANTE) 195

JEUX JAPONAIS

BATTLE TOADS 269
BLADES OF STEEL 269
BUBBLE BOBBLE 269
BURI FIGHTER 269
CASTELVANIA II 269
DOUBLE DRAGON II 269
DUCK TALES 269
MARBLE MADNESS 269
MEGAMAN 269
POPEYE II 269
PUNISHER 269
ROBOCOP II 269
ROGER RABBIT 269
THE SIMPSONS 269
TORTUES NINJA II 269

GAMEGEAR

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE GAMEGEAR 990
ADAPTEUR SECTEUR 9V 1A 150
ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM 195

JEUX

ALESTIE 340
AX BATTLE 265
BASEBALL 91 245
DONALD DUCK 245
GALAGA 245
GG SHINOBII 265
HEAVY WEIGHT CHAMPION 390
JOE MONTANA FOOTBALL 345
MAGICAL TALK 295
MAPPY 245
MICKEY 245
MONACO GP 390
NINJA GAIDEN 260
SONIC 280
SPACE HARRIER 265
WOLF OF BERLIN 265
WONDERBOY 215

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél : (1) 43.38.79.65

NOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL

Tél

Signature

TITRES

CONSOLE

PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage +25F

* TOTAL à payer :

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais u. embt.)

COCONUT
INFORMATIQUE

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



DESERT STRIKE
ELECTRONIC ARTS

MEGADRIVE NINTENDO GAME BOY NEC

CONSOLE SEULE 949F
CONSOLE + 1 JEU 1090F
(version française officielle)

LOGICIELS

avec boîte et notice en français

- STREET OF RAGE 445F
- SONIC 445F
- ALIEN STORM 369F
- PANTASIA 419F
- SPIDERMAN 419F
- MICKY MOUSE 445F
- FLUCKY 315F
- FATAL LABYRINTH 515F
- ABRAHAM'S BATTLE TANK 475F
- 686 ATTACK SUB 475F
- FAERY TALE 475F
- CENTURION 475F
- PHANTASY STAR 5 495F
- MAGIC AND MAGIC 495F
- SUPER MONACO GP 369F
- SHINOBI 369F
- MOONWALKER 369F
- MYSTIC DEFENDER 369F
- GOLDEN AGE 369F
- GHOUCH AND GHOST 369F
- PGA TOUR GOLF 475F

LES NEWS

- MONSTER WORLD III 369F
- DECAPATTACK 369F
- GOLDEN AXE 2 475F
- JEWEL MASTER 369F
- ROMANIA BROS 369F
- JOE MONTANA 2 369F
- WRESTLE WAR 369F
- DONALD DUCK 415F
- MERCS 475F
- ROAD RASH 475F
- KILLING GAME SHOW 475F
- DARK CASTLE 475F
- ROBOCOP 475F
- THUNDER FORCE 5 475F
- F22 INTERCEPTOR 475F
- THE IMMORTAL 475F
- CALIFORNIA GAMES 2 475F
- EAT 475F
- TDE JAM & EARL 475F
- STARLIGHT 475F
- SHINING DARKNESS 495F
- QUACK SHOT 495F
- SHADOW OF THE BEAST 495F

LES PROMOS

- HERZOG ZWEI 199F
- SPACE HARRIER 2 199F
- PORGOTTEN WORLDS 199F
- SUPER LEAGUE 199F

LOGICIELS IMPORTS

- FIGHTING MASTER 399F
- BEST WARRIORS 399F
- PHELIOS 199F
- GOLDEN AXE 2 399F
- ARCUS ODISSEY 199F
- EL VIENTO 449F
- FASTEST ONE 449F
- GYNOUNG 449F
- CALIFORNIA GAMES 475F
- MES PACKMAN 449F
- TROUBLE SHOOTER 449F
- MEGA TRAX 399F
- NHL HOCKEY 399F
- THUNDER FORCE 3 399F
- DONALD DUCK 399F
- DEVIL CRASH 399F
- PACOMANIA 399F
- PIT FIGHTER 399F
- RAMPART 449F
- PAPERBOY 449F
- ALESTE 399F
- MARVEL LAND 419F
- TASK FORCE HARRIER 449F
- SANCT SWORD 449F
- YS III 475F
- RAIDEN TRAP 449F
- FASTEST ONE 449F
- MERCS 449F
- WONDERBOY V 419F
- F1 CIRCUS 449F
- DOUBLE DRAGON 2 399F

ACCESSOIRES

- ADAPT. CART. JAPONAISE 99F
- JOYSTICK PRO 2 129F
- JOYSTICK PYTHON 3 169F
- ARCADE POWER STICK 399F

CONSOLE BASE 490F
CONSOLE + TOUTES NUDES 690F

LOGICIELS

- BATTLE OF OLYMPUS 590F
- ROBBER DASH 590F
- CHEVALIER ZODIAQUE 450F
- DEFENDER OF THE CROW 450F
- ISOLATED WARRIOR 590F
- KAKU-KI QUANTON FIGHTER590F
- KICKLE CUBICLE 590F
- LOW G MAN 445F
- POWER BLADE 590F
- ROLLER GAMES 450F
- SHADOW WARRIOR 590F
- SHADOW GATE 450F
- THE SIMPSONS 590F
- TOP GUN AND MISSION 450F
- WWF CHALLENGE 590F
- SKI OR DIE 590F
- MARBLE MADNESS 590F
- DIGGER 590F
- CALIFORNIA GAMES 590F
- TIME LORD 590F
- CORVETTE 590F

MARIO BROS 5 450F
DISPONIBLE

- JOYSTICK PYTHON 2 129F
- JOYSTICK MAVERICK 2 198F

MASTER SYSTEM

CONSOLE + 1 JEU 490F
CONSOLE + 2 JEUX 690F

LOGICIELS

- PACOMANIA 299F
- POPULOUS 299F
- FINAL BUBBLE BOBBLE 299F
- OUT RUN EUROPA 299F
- BACK TO THE FUTUR 2 299F
- XENON 2 345F
- SONIC 345F
- STRIDER 345F
- ALIEN STORM 345F
- SHADOW DANCER 345F
- CHERS 345F
- MERCS 345F

ACCESSOIRES

- ADAPT. M. S.G.G 199F
- JOYSTICK PYTHON 1 129F
- JOYSTICK MAVERICK 1 198F

CONSOLE + COLUMNS

GAME GEAR

PACK PROMO (CONSOLE + COLUMNS+MICKY+ ADAPTATEUR SECTEUR) 1295F

LOGICIELS

- WOODY POP 215F
- PENCO 215F
- PITTER GOLF 215F
- FACTORY PANIC 215F
- SUPER MONACO GP 215F
- WONDER BOY 215F
- PSYCHIC WORLD 215F
- MICKY 215F
- SHINOBI 245F
- G.L.O.C 245F
- DRAGON CRISTAL 245F
- OUT RUN 245F
- NINJA GAIDEN 245F
- JOE MONTANA 245F
- SPACE HARRIER 245F
- PROGGER 245F
- DONALD DUCK 245F
- SPIDERMAN 245F
- GOLDEN AXE 245F
- BATTER UP 245F
- PACMAN 245F
- REVENGE OF DRAGON 245F
- LEADER BOARD 245F
- DEVILISH 245F
- FANTASY ZONE 245F
- GRIFPIN 245F
- ALLEY WARS 245F
- MAPPY 245F
- WAGA LAND 245F
- GALAGA 21 245F
- ADAPTATEUR M.S.G.G 199F

CONSOLE + TETRIS 590F
avec câble de liaison/écouteurs
PACK PROMO (CONSOLE TETRIS+CABLE +ECOUTEURS+SUPERMARIOLAN+LIGHTBOY+PILES) 590F

LOGICIELS

avec boîte et notice en français

- ALLEWAY 229F
- BALLOON KID 229F
- BOLDEN DASH 229F
- BUGS BUNNY 229F
- BURAI FIGHTER 229F
- CASTELVANIA 229F
- CHESSEMASTER 229F
- DOUBLE DRAGON 229F
- DR MARIO 229F
- DYNA BLASTER 229F
- GARGOYLE QUEST 229F
- MARBLE MADNESS 229F
- HYPER LODE RUNNER 229F
- KUNG FU MASTER 229F
- KWIK 229F
- MOTOCROSS MANIACS 229F
- PRINCESS BLOBBETTE 229F
- R.TYPE 229F
- RC PRO AM 229F
- RADAR MISSION 229F
- REVENGE OF GATOR 229F
- SAMOURAI ADVENT. 229F
- SIDE POCKET 229F
- SOLASTRIDER 229F
- SUPER MARIO LAND 229F
- TENNIS 229F
- WORLD CUP 229F
- WYZARDS & WARRIORS 229F
- SPIDERMAN 229F
- CHASE HQ 249F
- DUCK TALES 249F
- PAPERBOY 249F
- ROBOCOP 249F
- BATMAN 249F
- GREMLINS 1 265F
- TORTUES NINJA 265F

LOGICIELS IMPORTS

- DAEDALIAN OPIUS 149F
- Q BELLION 149F
- FI RACE 149F
- IN YOUR FACE 229F
- LOCK N CHASE 229F
- SNOOPY 249F
- MARIO'S MISSION 249F
- MICKY 2 249F
- AEROSTAR 249F
- BASES LOADED 265F
- BATTLE UNIT ZEOBH 265F
- BEEBLE JUICE 265F
- CASTELVANIA 2 265F
- CHOPPLIFTER 2 265F
- CRYSTAL QUEST 265F
- FORTIFIED ZONE 265F
- MICKY DANG CHASE 265F
- NORTH STAR KEN 265F
- ROBOCOP 2 265F
- ROGER RABBIT 265F
- SNEAKY SNAKES 265F
- WORLD BOWLING 265F
- BLADES OF STEEL 275F
- CASTELVANIA 2 275F
- GAUNTLET 2 275F
- GHOSTBUSTERS 2 275F
- MEGAMAN 275F
- NEMESIS 2 275F
- OPERATION CONTRA 275F
- THE SIMPSONS 275F
- PSYCHIC 275F
- WWF SUPERSTARS 275F
- BUBBLE BOBBLE 275F
- SWORD OF HOPE 275F
- DOUBLE DRAGON 2 275F
- NINJA GAIDEN 275F

ACCESSOIRES

- BOITIER NEXOFT 99F
- SAC LIGHT BOY 149F
- BATTERY PACK 449F
- SACCOCHIE A LOG 225F
- CASE BOY 115F
- GAME LIGHT PROMO 299F
- LIGHT BOY PROMO 299F

CORE GRAFX + JEU 990F
CORE GRAFX PUissance 5 1290F
SUPER GRAFX + JEU 1490F
PC ENGINE GT + JEU 2590F

NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU 3490F

LOGICIELS

- JOY JOY 990F
- LEAGUE BOWLING 990F
- BASE BALL STARS 1290F
- NINJA COMBATS 1290F
- CYBERLIP 1290F
- MAGICIAN LORD 1290F
- SUPER SPY 1590F
- RAGUY BLUE J 1590F
- ARCADE 1490F
- SENGOKU 1590F
- ASO2-ALPHA 1590F
- KING OF THE MONSTER 1590F
- BURNING FIGHT 1590F
- SUPER PLAYER GOLF 1490F
- CROSSED SWORDS 1490F
- 2020 SUPER BASEBALL 1490F

LOCATION POSSIBLE SEMAINE OU WEEK-END

LOGICIELS

SUPER FAMICOM

- ACTRAISER 590F
- F ZERO 590F
- GRADIUS III 495F
- FINAL FIGHT 495F
- SUPER MARIO WORLD 495F
- YS 495F
- AREA 86 495F
- PRO SOCCER 495F
- SUPER TENNIS 495F
- JERRY BOY 495F
- AUGUSTA GOLF 495F
- GOEMON FIGHT 495F
- SUPER R TYPE 549F
- SUPER GHOULES'NN GHOSTS 549F
- CASTELVANIA IV 549F
- SIM CITY 549F
- JOE ET MAC 549F
- SUPER EDF 549F
- ZELEA 5 549F
- FINAL FANTASY 549F
- DUNGEON MASTER 549F
- NOSEPERATU 549F
- RAIDEN TRAD 549F
- DIMENSION FORCE 549F
- THUNDER SPIRIT 549F
- JOYSTICK 175F
- JB KING 699F

LYNX 2 795F

TOUS LES LOGICIELS A 2499F

NOUVEAUTES :

LYNX

- A.P.B. 299F
- CHEQUERED FLAG 299F
- SCARFAT DOG 299F
- TURBO SUB 299F

VIDÉO GAMES

NANCY

Galerie Saint Sébastien
1^{er} Etage - Prés aquarium
Tél : 83-35-49-33

METZ

C/C Saint Jacques
Niveau Boutiques
Tél : 87-37-01-46

STRASBOURG

26, Rue de la Mésange
Passage Broglie
Tél: 88.25.58.56

VPC

Galerie Saint Sébastien
Boîte aux lettres n°54
54000 NANCY

REIMS

NOUVEAU
Ouverture en Février
Galerie de L'Etape

BON DE COMMANDE

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
VILLE :
CODE POSTAL :
Tél :

TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS	20F
CONSOLE PORTABLE	50F
CONSOLES TV	100F
TOTAL	

Chèque & Mandat 0
Contre Remboursement + 35F

VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG
1^{er} SPECIALISTE CONSOLES
DE L'EST DE LA FRANCE

NOUVEAU
STRASBOURG
METZ & REIMS

DES NOUVEAUTES
TOUTES
LES SEMAINES!

MASTER SYSTEM

A LA RECHERCHE DE PANORAMIX À TRAVERS TOUTE L'EUROPE !

Le druide, ô combien vénéré, de cette petite tribu d'irréductibles gaulois vient de mystérieusement disparaître, sans laisser la moindre trace. Astérix et Obélix, craignant que la redoutable potion magique ne vienne à tomber entre les mains des Romains, décident de partir à sa recherche, persuadés que le vieillard Panoramix est retenu prisonnier par les hommes de César. Les voilà donc sur les routes de l'Empire Romain, scrutant chaque fourré, interrogeant avec leurs méthodes habituelles chaque brave légionnaire qu'ils croisent et mettant en déroute une bonne partie de la légion. Attendez-vous à aller faire un petit tour du côté de Rome, des bruits y courent comme quoi l'on y retient prisonnier un druide gaulois.



Vous voilà au tout début de votre grand périple à travers l'Europe.

Si la première étape ne demande aucune qualité particulière, il faudra par la suite faire preuve d'imagination et de rapidité.

Et rares seront ceux qui ne mourront pas à certains passages particulièrement sanglants.



Asterix

Notre brave ami Obélix doit, lors de cet affrontement, faire appel aussi bien à ses muscles qu'à sa rapidité. Le but est d'obtenir trois ronds de ces petits hommes. Pas question de longs combats laborieux qui annulent tout le monde, y compris la console qui n'a qu'une envie, s'éteindre. Enfin, un boss original ! Pas difficile à passer mais original.



L'avantage d'être tombé dedans lorsque l'on était petit, c'est que l'on peut après défoncer les murs sans trop d'efforts. Un petit coup de tête dans les briques du dessus et, hop ! le passage est libre !



Grâce
aux potions explosives,
il sera possible de passer ces grandes
étendues d'eau. En effet, le jet d'eau produit par l'explosion
vous permettra de vous élever suffisamment pour pouvoir franchir le mur qui
suit. Joueurs privés de réflexes, merci de s'abstenir.



Pas possible de
franchir certaines portes sans la clé
nécessaire à l'ouverture. Si la clé est parfois juste à côté, il
faudra parfois se donner un minimum de peine pour la chercher.
Vous ne voulez pas non plus que le sanglier tombe tout rôti du ciel ?



Encore une potion!
Celle-ci sera
indispensable
pour faire fondre la
glace. Une chance, elle se trouve à deux
pas de l'endroit où il faut l'utiliser. Par Toutatis, que les
choses sont bien faites en ce monde!



Sur ces
étendues de
glace, gare aux
glissades et aux
dérapages
incontrôlés. On
se retrouve
toujours plus vite
que l'on croit à
l'eau au milieu
d'une faune pas
trop amicale.



Avec cette nouvelle fièle, plus de problème pour marcher sur la lave. Il y a 1992 ans,
un homme utilisait la même pour marcher sur l'eau. A quand le culte d'Astérix? Si,
si! Je l'ai vu! Il a marché sur la lave! Mais, laissez-moi, je ne suis pas fou! A ce
propos, comme je ne manque jamais une occasion de vous faire partager mon savoir,
le nom gaulois de Jésus serait Crucifix. Qui l'aurait cru?



Derrière cette porte, un monde exclusivement rempli de bonus à ramasser. Là, il n'y aura que ça: vies
supplémentaire, énergie, argent, etc... tout sera gratuit. Entrez, c'est pas cher! Et vous voulez aussi
emporter la porte, pas de problème, c'est tout à mon bénéfice.



Même
l'idée participe à cette
grande aventure! Lors de ce stage bonus, il
devra, à la force de ses petites griffes de chien plus que main,
s'attaquer à des ectoplasmes gélatineux. Il pensait jouer dans SOS Fantômes, mais la
plaque lui a été ravie. Plus il aura crevé d'ectoplasmes, plus vous marquerez de points.



Les clés seront parfois cachées à des endroits vraiment particuliers. Ici, c'est dans un sous-niveau et sous les sables mouvants qu'il faudra la récupérer. Bien sûr, si vous passez à côté, vous rejoindrez Saint Piorrix plus vite que prévu.



Où arrête pas un gaulois malin. C'est certainement pour cette raison que les Romains les ont tous exterminés!

Une fois installé dans ce canon géant, utilisez une potion explosive et propulsez-vous dans les airs. C'est là-haut que se trouve la clé pour ouvrir la porte qui se trouve plus loin. Enfin, je dis ça comme ça.



Attention ! Ce jeu n'est en aucun cas fait pour les cupides. Juste à côté de cette plante carnivore se trouvait un vieil supplémentaire. Le seul problème, c'est que cette mini-plate ne s'ouvrait que de l'extérieur. Une fois pris au piège, il ne vous reste plus qu'à former les yeux et à vous précipiter dans la gueule béante de la charmante fleur qui vous tient compagnie.

Une fois sur cette passerelle mouvante, pensez à vous mettre du bon côté pour ne pas vous retrouver empalé sur des pieux. Difficile? Non, non, la suite est pire, je vous rassure tout de suite !



Sega nous gâte! Depuis que la Master System a été lancé au Japon et aux USA, on pouvait penser que

Sega se contenterait de nous faire quelques petits jeux à la va-vite. Juste pour l'Europe. Et bien, Asterix donne la preuve éclatante que ce n'est pas le cas. C'est un véritable plaisir de retrouver notre gaulois préféré sur la Master System, car le jeu qui lui est consacré est un bijou. Les graphismes sont excellents, bien que les décors soient assez dépouillés, et l'animation est fluide. Mais surtout, ce jeu est aussi original que varié et on s'amuse beaucoup en compagnie d'Asterix et d'Obélix. Tant qu'il y aura des jeux de cette qualité sur la Master System, cette console aura de beaux jours devant elle, indispensable. AHL.



Voilà bien, avec Sonic, le jeu à posséder obligatoirement sur sa Master System. Les graphismes

finis et détaillés sont accompagnés de musiques étonnantes de variété et de qualité. Le point fort de ce jeu, car point fort il y a, ses pièges tous plus originaux les uns que les autres et la multitude de situations sortant des chemins battus. Si l'on veut découvrir du nouveau et de l'original dans le monde du jeu vidéo, ce qui devient de plus en plus dur, il ne faut pas hésiter une seule seconde et se procurer Asterix. Amis programmeurs, dont je ne manque pas de saluer l'excellence et la qualité du travail, à quand une suite? Vous l'avez bien compris, même si nous ne sommes qu'en février, il y a fort à parier que ce jeu sera le jeu de l'année sur la Master System.

TSR

EDITEUR : SEGA
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : INFINIS
TAILLE CARTOUCHE : 4 M. BITS

GRAPHISME : 18
ANIMATION : 17
SON : 16
MANIABILITE : 18



96%



joypad

MASTER SYSTEM

DARIUS II

Proco Junior et Tiat Young sont deux jeunes pilotes de chasse interstellaires. Leur courage est immense et reconnu de tous. Ces deux défenseurs de la paix ont jadis survécu à la chute et à la destruction de la planète qui les avait vu naître: Darius. Mais on renaît toujours de ses cendres quand on possède un tant soit peu de bonne volonté. C'est ainsi que Proco Jr et T. Young façonneront un nouvel empire à leur image: celle de la paix et du bon-vivre.

Le nom de ce petit coin de Paradis est Orga. L'action de Darius II se passe plusieurs années après: un signal radio venant du fin fond de l'espace est capté sur Orga. Il s'avérerait que les deux survivants de Gradius ne soient pas les seuls rescapés car le signal de détresse semble provenir d'un descendant de Gradius. Cet homme étant en danger, Proco et Teat décident de voler à son secours quitte à mettre leur propre vie en danger. A bord de leur Silverhowk, chasseur intergalactique, ils vont foncer et ne suivront qu'un seul but: le sauvetage de leur compatriote. Le problème est qu'entre le point à atteindre et Orga se trouve un espace immense infesté de territoires féroceement gardés. Comme il est impossible de contourner ces territoires, il va falloir les traverser sans y laisser sa peau. Les traverser sous-entend de détruire à chaque fois le quartier général ennemi qui ne vous donnera certainement pas la permission de passer. Vous choisissez au début du jeu l'un des deux pilotes et c'est parti pour la balade à travers douze territoires ennemis. Quand je dis "ennemis", c'est un euphémisme: chaque niveau est constitué d'un réseau de galeries infestées de vaisseaux en tous genres et évoluant en vagues. Un gardien de fin de niveau vous fera passer d'agréables moments de combat pur et violent dans la grande tradition des shoot-them-ups.

SAUVEZ LES RESCAPÉS DE DARIUS ET RAMENEZ-LES SUR ORGA.



Le nombre de niveaux est fixé à 12 (de la zone A à la zone L) mais il y a plusieurs façons de finir le jeu. Regardez bien l'écran de choix des zones. Ce dernier apparaît après la destruction de chaque boss de fin de niveau et vous décidez du chemin à suivre. Cela permet de reprendre le jeu même après l'avoir terminé. Pour une fois, un cartouche ne finira plus à la poubelle! Mais au fait, combien de possibilités à votre avis? Il suffit de savoir compter: $2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 32$ façons de terminer Darius II! Bien sûr, comme vous choisissez le chemin, quatre façons suffiront pour voir tous les niveaux mais cela vous prendra déjà un bon moment...



Les monstres de fin de niveau sont en général assez coriaces mais vous pourrez quand même en venir à bout sans trop de pertes, j'ai vu pire. Le premier boss (c'est l'énorme poisson violet hideux qui hève!) a le bon goût de revenir une deuxième fois sitôt que vous l'avez vaincu.



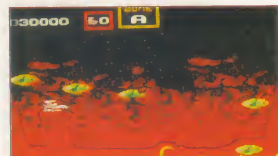
Darius II est un shoot-them-up des plus classiques mais doté d'une réalisation impressionnante. Le scrolling est horizontal avec pour certains niveaux (comme ici la zone B) jusqu'à quatre plans de scrollings différentiels! Infernal pour une Master System, le pire c'est que le programmeurs y arrivent!



Méfiez-vous des mini-gardiens qui ressemblent à des boss de fins de niveaux en réduction mais qui restent tout aussi féroces...



Dans le premier niveau, le décor est rouge vif car on se trouve très proche du soleil. Ça chauffe pour le petit vaisseau qui ne doit en aucun cas toucher la lave en fusion. Le décor ondule (ce qui ne se voit pas sur le cliché) et l'on retrouve les sensations de la version Megadrive, une bonne conversion malgré le décalage 8-16 bits.



Lorsque vous détruisez un certain genre d'ennemis, vous voyez apparaître un bonus sur lequel doit passer votre vaisseau. Vous bénéficierez alors de l'effet du bonus: ici c'est l'écran protecteur qui recouvre la totalité du vaisseau et qui fait office de bouclier. Il disparaîtra après plusieurs collisions. Pour ne rien gâcher, le bouclier est constitué d'une rotation de couleurs vives, c'est zoli à mort! Moi, je le prends juste pour le regarder!



Les bons shoot them up ne sont pas légion sur Master System, alors les fans du genre vont se régaler avec Darius II. Il faut dire qu'elle est superbe, cette conversion du jeu d'arcade de Taito, que ce soit au niveau du graphisme ou de l'animation. Une fois de plus, Sega démontre que ses programmeurs savent tirer le maximum des capacités de cette console. On peut juste regretter qu'il ne soit pas possible de jouer à deux comme dans le jeu d'arcade, mais il n'y a aucune façon de faire des complexes car c'est également le cas de la version Megadrive. Alors ne disputons pas, car Darius II est tout simplement le meilleur shoot them up sur Master System depuis le légendaire R-type.

AHL



C'est l'euphorie chez les possesseurs de Master System ces temps-ci. Cette petite machine ne

prend pas une ride malgré les assauts répétés de sa grande sœur la Megadrive. Même si les graphismes et les animations ne sont pas similaires, technique oblige, on retrouve de très bons jeux sur la Master System. Sonic, Donald et aujourd'hui Darius II. L'événement est de taille puisqu'il s'agit d'un shoot-them-up de surcroît. Un bon vieux shoot-them-up à scrolling horizontal avec tous les ingrédients. Comme ce genre faisait cruellement défaut et que les jeux de plates-formes commençaient à lasser (si tant est qu'on puisse être lassé par un jeu de plates-formes), je me suis jeté avec avidité sur ce jeu. La réalisation est sans faille aussi bien pour le graphisme que pour l'animation. Chacun sait que l'histoire de ce genre de jeu est limitée par le fait qu'on ne fasse que tirer sur tout ce qui se présente devant nous. Mais il ne faut pas oublier que la plupart des jeux vidéo classiques sont d'une grande simplicité et souvent violents.

On s'éclate à mort avec Darius II, on retrouve les sensations du jeu de calé tant la conversion est bonne. Les scrollings sont d'un nickel pur à 100% et l'on ne peut que s'extasier devant des scrollings à quatre plans parallèles. Les niveaux sont d'une grande variété, on passe allègrement du feu à la glace en passant par des galeries de métal. Les monstres de fin de niveau ajoutent un challenge à l'ensemble. Bon, quelques sprites cliquent quelque peu lors de surcharges de l'écran mais comment en vouloir à un programme aussi bien réalisé? Franchement, si vous ne vous procurez pas ce shoot-them-up, c'est que vous ne comprenez rien aux jeux vidéo!

O. PREZEAU

EDITEUR: SEGA
NOMBRE DE NIVEAUX: 12
GENRE: SHOOT-THM-UP
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
NIVEAUX DE DIFFICULTES: 1

GRAPHISME: 17
SON: 16
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 18

91%

MASTER SYSTEM

THE FLINTSTONES

AVEC LES PIERRAFEU, C'EST TOUTE UNE (PRE)-HISTOIRE!

Le week-end, après une dure semaine de labeur, Fred Pierrafeu est tout heureux à l'idée de disputer la finale de bowling qui l'opposera à son adversaire de toujours: Barney. Cette rencontre au sommet devant se disputer le soir même à Bedrock, n'aurait été qu'une formalité si Wilma, la femme de Barney (déjà à cette époque!) n'avait eu l'idée, bien féminine, il faut bien le dire, de repeindre son living-room le plus rapidement possible, afin d'accueillir sa maman qui arrive dimanche, dans les conditions les plus appropriées qu'exigent la bienséance préhistorique.

Le problème, car il y en a un, est qu'il doit en même temps surveiller Pebbles, la petite dernière, qui n'arrête pas de le gêner dans son entreprise de vouloir être le Picasso de la préhistoire. Une fois débarrassé de cette tâche ingrate, vous pourrez tenter de vous rendre au bowling, à bord de votre véhicule tout terrain, sur une route caillouteuse à souhait qui vous en fera voir des vertes et des pas mûres. Arrivé à la salle de bowling, vous devrez battre votre adversaire Barney qui vous répondra du tac au tac si vous faiblissez dans vos scores. Lorsque vous l'aurez battu, il vous faudra alors secourir Pebbles qui, décidément, une fois laissée seule, n'arrête pas de faire des siennes. Elle est tout simplement perchée sur un échafaudage, et vous devrez bien entendu la ramener sur la terre ferme avant qu'il ne soit trop tard, écoulement du sablier oblige...



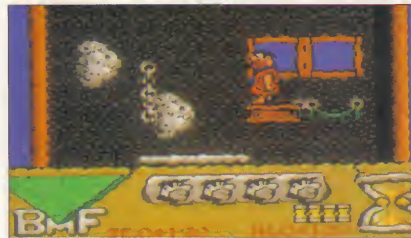
Le chemin du bowling est parsemé d'embûches: attention à la crovaissol!



Fred est bien encombré avec Pebbles dans les pattes. Et dire qu'il doit repeindre tout ce pan de mur!



Quelle grâce dans le geste, quelle élégance. Seulement il faudrait veiller aussi à ce que ce soit un minimum efficace.



Qu'allait-elle donc faire dans cette galère? J'espère que vous n'avez pas le vertige...



Même si les Flintstones, héros de dessin animé qui ont bercé l'enfance de beaucoup d'entre nous, sont amusants à regarder, je ne crois pas qu'il soit raisonnable de se procurer une telle cartouche. Je dis ça plutôt pour les personnes dont l'âge mental dépasse 10 ans. Néanmoins, pour les nostalgiques, les petits enfants et les grands-pères séniles, la permission et l'excluse sont tout de suite trouvées. Parce qu'il faut dire qu'avec une dague de vie intérieure à une demi-heure montre en main, le jeu n'en vaut pas la chandelle, mais alors pas du tout: je vous aurai prévenu.

TRAZOM



J'adore les dessins animés des Flintstones, mais, hélas, ce programme ne leur rend vraiment pas justice. Autant Asterix est réussi, du tant les Flintstones en prennent un sacré coup dans la tronche avec cette daubée de quinzième zone. Ce n'est pas que les graphismes soient mauvais (ils sont même plutôt pas mal), mais le jeu se réduit à une succession de scènes toutes plus inintéressantes les unes que les autres. Même en supposant que l'on soit suffisamment fan des Flintstones pour se prendre au jeu, on peut raisonnablement douter que cela dure longtemps car il n'est vraiment pas difficile de venir à bout de ce jeu. Je ne peux que vous conseiller d'ignorer cette bavarde et de vous précipiter chez votre fournisseur habituel pour lui demander Asterix.

ATIL

EDITEUR:GRANDSLAM
GENRE:ACTION
DIFFICULTÉ:PLUS FACILE TU MEURS!
NIVEAU DE DIFFICULTÉ:1
NOMBRE DE NIVEAUX:4
NOMBRE DE JOUEURS:1
CONTINUES:4

GRAPHISMES:15
SON:09
ANIMATION:11
MANIABILITE:13

-10 ANS: **75%**
+10 ANS: **40%**

NEO GEO

BASTONS EN SÉRIE, POUR DEVENIR LE ROI DE LA RUE !

Après des années d'un entraînement aussi difficile qu'intensif, vous voilà enfin arrivé à l'ultime but de votre vie: le tournoi qui oppose les meilleurs bagarreurs de la rue. Pour vaincre, il faut mettre deux fois l'adversaire K.O. Ce n'est pas une mince affaire, surtout qu'il faut connaître les techniques des différents lutteurs. Du boxeur ou grand-père spécialiste de kung-fu, la lutte promet d'être chaude pour obtenir le titre. Un titre possédé par un homme invaincu qui, depuis, a su s'établir un empire. Peut-être parviendrez-vous un jour à l'affronter? Il faut croire aux miracles! Bien sûr, tous les coups sont permis! Même ceux tenant de la magie, vous savez, ces techniques de combat aussi ancestrales que secrètes, qui vous envoient au sol en l'espace d'une seconde. Autant dire qu'être sur ses gardes ne sera pas toujours suffisant pour survivre !

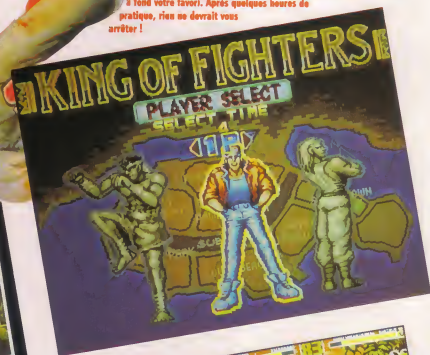
Assis tranquillement dans son fauteuil de cuir, le champion au titre se contentera de faire des commentaires (alors que personne ne lui en demande) sur votre cheminement. Vivement le combat final !



He looks very strong.



Vous pourrez choisir d'incarner l'un des combattants suivants: l'expert en boxe thaï, le pur combattant de la rue et le maître des arts martiaux, le plus rapide d'entre tous. Essayez les trois, et maîtrisez à fond votre favori. Après quelques heures de pratique, rien ne devrait vous arrêter !



Contre cet immense boxeur, adoptez la tactique suivante si vous jouez le boxeur thaï: glissez-lui dans les jambes, reculez, sautez par dessus le tornado qu'il vous envoie et recommencez ainsi de suite. Il n'aura même pas le temps de vous afflourer !





Avec ce vieillard, vous risquez d'avoir la surprise de votre vie. A peine aura-t-il encaissé quelques coups qu'il se transformera en une brute épaisse dont les diverses techniques de combat sont assez explosives. Que c'est bon de pouvoir frapper les plus petits que soi !



Le boxeur thaï possède des coups suffisamment variés pour vous permettre d'arriver à un bon résultat. Coups de pieds ou de poings, rien n'est négligé. Un bon moyen pour en finir avec les adversaires, son coup de poing de la mort, ou comment donner quarante-six coups en moins de six secondes !



Qualité incontestable de Fatal Fury: sa surprenante et impressionnante beauté. Animation et graphisme atteignent un niveau encore rarement égalé jusqu'ici. Il n'y a pas à dire, avec Fatal Fury, c'est introduire l'arcade, et peut-être même mieux, chez soi. Le problème, c'est que

comme tout jeu de baston digne de ce triste nom, l'action est relativement limitée. Même si tout est très beau, une fois qu'on le maîtrise, le jeu n'a plus trop d'intérêt. Bien sûr, on se régale de ces musiques splendides, de ces déplacements aussi bien latéraux qu'horizontaux toujours impeccables et de toutes ces qualités qui font d'un jeu Neo Geo ce qu'il est. Mais, entre nous, le scénario n'a-t-il pas pu être un brin plus touffu ? Juste histoire de dire qu'il existe, sans prendre une intrigue à la Mort Heart (avec JC/D) qui, sans être aussi nul que l'acteur en lui-même, n'est pourtant pas d'un génial révolutionnaire. On ne me fera jamais croire qu'il est impossible d'intégrer un fond un peu plus solide à un jeu qui, comme Fatal Fury, est remarquable dans tous les domaines techniques.

TSK



Annn, voilà un jeu comme j'en attendais depuis longtemps sur Neo-Geo. Bon Dieu, de nom de Dieu

que ça canonise bien comme il faut et bien partout. Très largement inspiré du fantastique Street Fighter II, Fatal Fury est un jeu de baston qui peut se jouer à deux simultanément. A l'écran, deux grosses bêtes se font face, chacun ayant la forme intention d'annéantir son adversaire. Pour ce faire, vous aurez à votre disposition des coups spéciaux tout à fait remarquables, vos pieds et vos poings.

A chaque combattant, une nouvelle technique de combat, certains seront très agiles des pieds, d'autres des poings, d'autres encore vous démontreront que Newton n'avait rien compris à la gravitation, en s'élevant dans les airs comme des prêtres tibétains. Absolument fantastique dans sa réalisation, la chose la plus surprenante encore dans Fatal Fury est très certainement l'animation sonore, qui, plus encore que l'animation des personnages ou que la beauté des décors, place vraiment les joueurs dans un état de transe incommensurable. Le meilleur jeu sur Neo-Geo, qui, pour une fois, n'a pas une durée de vie de deux secondes et cinq dixièmes, ce qui, en soi, est déjà une sacrée performance. Mais je suis méditant.

J'M DESTROY

EDITEUR : SNK
GENRE : 100 % BASTON
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 16
SON : 15

86%

NEO GEO

ROBO ARMY

BASTON 100% PUR MÉTAL ET 100% VIOLENCE!

Que c'est beau le progrès, la science et toutes ces techniques qui, chaque jour, améliorent, enfin, il paraît, notre confort de vie. En 2099 de notre ère, le Docteur Flon Jeed, un éminent savant en cybernétique, permet de vaincre les forces maléfiques qui s'infiltraient un peu partout dans le pays. Quelque temps plus tard, le savant et sa fille furent kidnappés. C'est alors que s'abat sur l'humanité la plus grande catastrophe de tous les temps. Des armées de robots déferlèrent sur Neo-Détroit, détruisant tout sur leur passage, et assassinant hommes, femmes et enfants. En un mot, la terreur venait en quelques jours à peine de s'ériger un royaume dont la puissance défierait l'imagination. Imaginez un peu, des fourgons entiers d'hommes et de femmes partant pour une exécution se tenant à l'autre bout de la ville! Un bien triste et pitoyable tableau. Pourtant, au milieu de toutes ces cendres, au cœur de ces décombres fumants, le gouvernement réagit. La R.A.F. fut donc envoyée. Non, pas la Royal Air Force, qui à l'époque se compose de deux vétérans aussi sèriles qu'incapables, mais le 64ème bataillon des Robo Army Force. Licenciement et réduction de personnel oblige, ce 64ème bataillon ne se compose que de deux hommes, ou, plus exactement, que de deux cyborgs: Maxima et Rocky. Non, non! Pas Thelma et Louise, ni Belle et Clochard mais bien Maxima et Rocky. Voici donc l'aventure qui commence. Avancant seul ou bien avec votre collègue, vous parcourez les zones à désinfecter de la racaille robotique anarchiste et complètement déréglée...

Vous voilà aux prises avec un Pac Man géant. A tant vouloir le faire sortir de ces labyrinthes, vous devez maintenant le combattre. Ah! C'est marrant!



Vous voilà maintenant métamorphosé en un véhicule qui écrasera tout sur son passage. Pour réussir la transformation, il vous faudra avoir trouvé le bon bouton, celui sur lequel on peut lire: "C'est de la transformation, et c'est pas chéri". Encore un miracle de la science!

Cyborg coquet aimant la rose offre en compagnie de son collègue 100% métal des spectacles bruyants et détonants. Comme quoi, un massacre à deux peut avoir aussi beaucoup de charme!



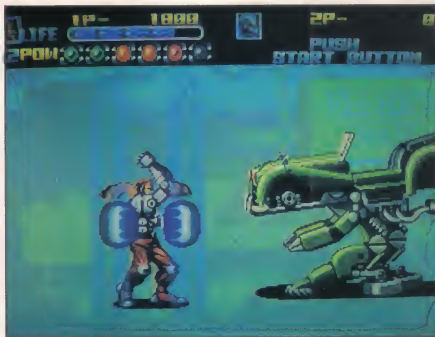


Bien que vous soyez dans la peau d'un Stalone métallique, il y a des jours où l'on se sent petit, mais petit! C'est terrible, mais c'est aussi frustrant que ça on a l'air!



Dans ce niveau, il vous faudra descendre à la corde, attraper les boues qui tomberont d'un côté ou de l'autre, tout en frappant et en évitant les ennemis qui vous attendront sur les bords. Prochaines étapes, la fond des égouts!

Avec un bras métallique ramassé sur l'un de vos essaillants, vous pourrez vous faire une arme efficace. Faut-il encore réussir à s'en emparer, et pour ça, il faudra leur tenir la jambe, à ces adversaires!



En cas d'anneau, contre une voiture récalcitrante par exemple, n'hésitez surtout pas à utiliser l'un de vos super pouvoirs de la mort qui rase tout ce qu'il y a devant et qui ne laisse pas un seul survivant, et que rien qu'en prononçant le nom du pouvoir la meurs d'asphyxie tant le son il est long!



Of course, une fois de plus avec Robo Army, on tombe dans le summum de ce qu'une console est capable de réaliser. Dans ce Beat'Em Up, on ne perçoit aucune différence avec un jeu d'arcade, et pour ceux il existe également sous ce format dans les salles de jeu en version MVS. De ce fait, toute la partie technique est remarquable. Des graphismes aux sons, en passant par l'animation ou par la maniabilité, on ne trouve absolument rien à redire. Le coup de se transformer en voiture hyper blindée et d'écraser ses adversaires, qui se demandent encore ce qui leur est passé dessus, est même assez bien brouillé et donne un rythme supplémentaire à l'action, qui, de toutes façons, n'avait pas besoin de cela pour être captivante. Malgré cela, Robo Army souffre du malaise général des jeux sur cette bécane, il se finit beaucoup trop facilement. Mais bon, depuis le temps vous êtes au courant de ce problème, alors nous allons plus tergiverser à mauvais égard. J'm BESTROY



Encore une superbe réalisation sur la Neo Geo. Pourtant, le thème, ainsi que sa présentation ne sont pas fondamentalement originaux. Abattre des monstres, la plupart du temps sur un scrolling horizontal, excepté le troisième niveau en vertical, n'est pas, et de loin, ce qui se fait de plus original. Bien sûr, l'animation est irréprochable et les graphismes impeccables, mais pourquoi il en être autrement sur une cartouche de 45 mégabits? A votre avis? De plus, la place accordée à l'espace de jeu est un peu trop limitée et les mouvements en sont parfois gênés, ce qui a le don d'ennuyer. Même si l'on passe d'agréables moments sur le jeu, pour l'instant assez facile (même si le nombre de continues est limité à trois), il ne possède pas cette touche de génie, cet indélébile petit plus qui fait d'un jeu de tels jeux vont bientôt arriver, alors patience. Et si vraiment vous êtes en manque de jeux sur votre Neo Geo, dites-vous bien que Robo Army vous décevra une petite heure, le temps d'en faire le tour. T.S.R.

EDITEUR : SNK
GENRE : BASTON
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 3

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 18
SON : 14
MANIABILITÉ : 13

75%

NEO GEO

THRASH Rally



**LES PISTES ENNEIGÉES
ET ENSABLEES,
C'EST TRASH RALLY !**

Sur NEO GEO, nous étions surtout habitués à voir des jeux de baston dans lesquels ça cartonnait à tout va, comme Fatal Fury notamment, qui sort ce mois-ci ; et bien cela change grandement avec Trash Rally, puisque ce n'est ni plus ni moins qu'une course de voitures qui nous est proposée. C'est en effet la première fois que l'on peut se laisser griser par la vitesse d'un rallye sur la Rolls des consoles. Dès le début du jeu, vous pouvez choisir de courir un championnat du monde des rallyes ou bien le fameux néo Rallye-raid Paris-Le Cap. Pour cela, vous avez le choix entre plusieurs véhicules, tels que des voitures, des motos et même des camions ! Si vous voulez aller plus loin dans les courses, vous avez intérêt à assurer un maximum, parce que ce ne sera possible qu'à la condition que vous finissiez les spéciales dans un temps imparti, sachant que ce temps pourra être prolongé en cours de parcours si vous vous dépêchez un petit peu. Alors si vous voulez suivre les traces (de pneus) des Carlos Sainz et autres Hubert Auriol. Mais attention, maints dangers vous menacent...



Sur l'écran sont affichés votre vitesse, le temps qu'il vous reste avant le prochain point d'arrêt ainsi que votre position et les numéros d'étapes que vous effectuez. Notez que la console se charge de faire le navigateur ou vous indiquant la direction à prendre à l'aide de flèches rouges.



Les sauts sont assez spectaculaires et "flippants", mais sans plus...

Les temps "scrashs" de vos différents tes spéciales. Hmmm... Voyons... troisième, cinquième, cinquième, pour les trois premiers parcours. C'est pas mal, mais tout de suite une question qui me brûle les lèvres : qui se cache derrière ce mystérieux L.S. ?



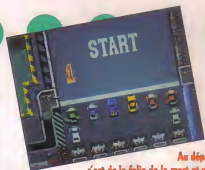
La sélection des véhicules est importante puisqu'elle s'accompagne de leurs caractéristiques respectives dans le domaine mécanique. À vous de faire votre choix, en sachant que si vous prenez le camion, vous irez tout aussi vite que les voitures et vous aurez la robustesse en plus.



Entre autres, vous rencontrerez sur votre chemin des obstacles, ces éléphants et ces arbres vous arriveront dessus à une vitesse vertigineuse.

Moi qui aime bien les courses en tout genre, je dois dire que j'ai été assez séduit par celle-ci, même si j'aurais préféré que cela soit mieux rendu sur un plan de la réalisation, notamment lorsque votre véhicule tourne, car on a l'impression de voir son auto se comporter de façon robotique. Mais ce n'est pas bien grave, car vous serez certainement plus occupé à profiter de la rapidité du scrolling très fluide et à éviter de commettre un génocide d'éléphants ou même d'humains. En oui, vous pourrez aussi dériver sur ces incinérateurs qui se précipitent sur le bord des routes pour voir passer de près ces bolides. Mais comme vous êtes très bon, il y aura plus de peur que de mal.

TRAZOM



Au départ, c'est de la folie de la mort et vous avez intérêt à faire un démarrage à la Ron Johnson si vous voulez arriver à bon port le premier !!



Premier jeu qui tranche un peu avec la ribambelle de Beat'Em Up que l'on n'arrête pas de voir sur Neo-Geo, Trash Rally est, une fois de plus sur cette bécane, d'une réalisation parfaite. Mais comme toujours, le jeu en lui-même est beaucoup trop simple. Même en mode Hard (le mode qui théoriquement devrait nous ruiner la santé), c'est trop simple. Une heure de jeu, et hop basta c'est fini, on a déjà tout vu. C'est pas que les gens de SNK nous prennent pour des vaches à lait mais quand même faut pas abuser! Entièrement réalisé à la manière de F1 Circus sur PC Engine ou Megadrive (le jeu étant sorti sur cette machine le mois dernier), Trash Rally vous fera vivre les émotions des pilotes embarqués pour le Paris-Le Cap. Comportant des zooms sur le terrain, du même genre que ceux de Top Player's Golf, lorsque celui-ci présente des bosses, les cinq circuits qui vous seront proposés vous éclairent de joie lorsque vous serez dessus à bord de votre buggy, de votre voiture ou de votre moto. Haut en couleurs, doté d'une bonne sonore avec une superbe stéréo (je vous conseille à ce propos de brancher votre console sur la chaîne), vous ne regretterez pas le déplacement jusqu'en Afrique. Mais attention, j'ai à vous remettre en garde une nouvelle fois, la note n'en tient pas compte, Trash Rally est un jeu hyper fastoche à finir. Même si l'on n'est pas souvent premier.

J'M DESTROY

EDITEUR : SNK
GENRE : COURSE DE VOITURES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 14

79%

MEGADRIVE

POUR UN SANGlant RETOUR AU GOLFE!

DESERT STRIKE

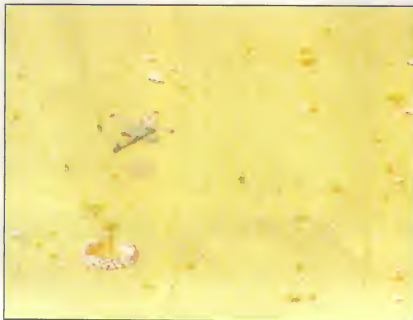
RETURN TO THE GULF



O n pensait que c'était fini, que nos amis américains avaient tout fait sauter, bunkers, avions, italiens, ah! là c'est une erreur, ponts, chars, anglais, oups! une autre bévuel, enfin, bref, tout ce qui traînait et qui ne chantait pas le "Americal Americal" (ce qui explique le massacre des fennecs, qui ont toujours eu du mal à articuler l'américain). Et bien non! Il va vous falloir, à bord de votre hélicoptère de combat, retourner dans ce Golfe infesté d'ennemis, un terrible tyran ayant fait main basse sur le pays voisin d'une façon on ne peut plus illégitime. Au nom de la liberté des pays, du hamburger, de la déclaration des droits de l'homme et de tout ce qui compose l'idéal américain, vous allez devoir libérer les soldats prisonniers et rétablir l'ordre. Armé de quelques missiles à longues et courtes portées, vous voilà parti dans le désert, puis au milieu de villes, face à des troupes toujours plus nombreuses et plus sophistiquées. En route, il faudra libérer des otages, ramasser des munitions et ne pas manquer de s'approvisionner en carburant. Décidément, ce fameux Golfe nous réserve encore bien des surprises!



Dans cette campagne (oui, oui, je sais c'est un désert, mais campagne désigne une opération de grande envergure dans le jargon fleuri de nos amis militaires), il ne faudra pas hésiter à tout détruire. Patrick Dupond, engagé volontaire pour l'occasion, aurait dit "faites sauter les tentes, faites sauter les tentes!".



On se croirait à Alamo! Ils sont terribles, ces américains! Assiégés dans ce petit bastion, ils n'ont d'autre recours que de vous attendre. Un soutien aérien, c'est toujours bien pratique. Je lâche mon missile! Oh! Désolé, les gars, j'étais sûr de viser les autres, enfin, bon, bon... C'est aussi ça la guerre chez les américains, ces hasards pas hasardeux qui font parler tout le monde.

Le choix d'un bon co-pilote est essentiel. Une fois saisi, plus question de ramasser vos compagnons. On ne peut pas être au treuil et aux commandes, comme on dit dans l'armée!



On invente de ces choses dans l'armée, bon mais, on est des gars malinges! Hein, chef?



Ne loupez pas la démo, elle vaut franchement le coup d'œil. Il y a une histoire, une vraie!
Et en plus, on vous la raconte en vous faisant voir de bien jolies images. A démo travaillée, travail de qualité!



Avec Desert Strike, on approche d'un jeu personnel qui n'est pas seulement à jouer, mais qui est aussi à regarder. Grâce à l'actualité, on observe au moins un scénario qui, sans être forcément original, a tout de même l'avantage d'être différent. Mais de l'originalité, on n'en a pas besoin. On ne se bat enfin plus pour un jeu mais pour un but et une victoire. Avec Desert Strike à un rythme d'action millimétrique, on découvre et découvre. Chaque mission est soignée et hyper complète. À chaque instant, on découvre de nouvelles aspects du jeu. Un jeu qui est en fait bien plus. C'est sûr, même la musique d'ambiance, elle, il n'y a pas grand chose à se mettre sous l'ongle, mais il y en a. Et prenant que l'on n'y prend pas garde un seul instant. Sache et bien, ne pas s'arrêter à ça, car on s'arrête à ça. Il y a aussi le nouveau dans le domaine des jeux de combat, que l'on découvre vite, à l'air, déjà existant.

T.S.R.



Voilà enfin un shoot them up pas comme les autres! Tout d'abord, la perspective en 3D isométrique apporte un certain réalisme à l'action, d'autant plus que les graphismes sont réussis. Mais surtout, le jeu n'est pas linéaire et il faut non seulement faire preuve d'adresse mais également être un bon stratège pour venir à bout des missions proposées. Si vous vous contentez de foncer dans le tas en tirant sur tout ce qui bouge, vous ne risquez guère de faire de vieux os, et puis il faut économiser le carburant et les missiles pour survivre. Alors n'hésitez pas à fuir le combat pour récupérer d'autres missiles, car si vous attaquez les canons à la mitrailleuse vous êtes en prendre plein la tête. Il faut prendre son temps et bien planifier ses attaques, on s'y croirait! Ce programme ne manque vraiment pas de réalisme et ça nous change des raids contre les aliens sur des planètes lointaines. Allez, on se refait la guerre du Golfe!

AHL



Sous

vos yeux, une rampe lance-

missiles, ou comment se faire allumer au moins de temps

qu'il n'en faut pour dire "Zut! de zut! même pas le temps de piller le drapeau qui

ira sur mon cercueil! Ah! qu'il est beau, qu'il est beau le drapeau!". Lorsque l'on sait que sans cette phrase

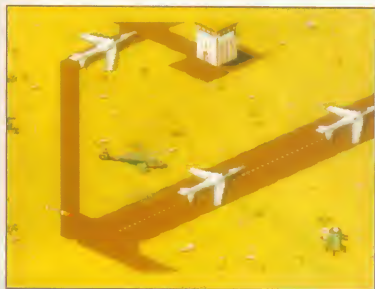
rituelle un soldat américain ne peut pas entrer au Paradis, on comprend pourquoi ces rampes sont redoutées!

EDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **PASSWORD**

GRAPHISMES : **15**
ANIMATION : **12**
MANIABILITE : **15**
SON : **13**



93%



C'est ici qu'il faudra déposer vos précieux otages. Ach! How sweet home! Et 121 jours de galère pour le pilote de l'hélicoptère qui se tape le ramassage des otages!



Je marche dans la ville! Tout seul et anonyme! Surtout en hélicoptère, c'est dans le genre discrétion assurée! Libérez les otages enfermés dans les bâtiments et tout ira pour le mieux! Laissez-les sortir un par un, ils sont nombreux à l'intérieur!

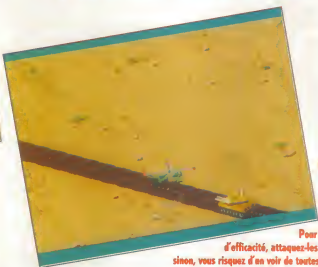


Grâce à cette carte, localisez votre prochain objectif, prenez quelques renseignements et vérifiez l'avancement de votre mission. Une fois ces quelques détails mis en ordre, allez vous battre comme de vrais soldats. Ça se bat comment, un vrai soldat? Facile, avec beaucoup de chance et peu de réflexion.

Une fois près des aéroports, une seule chose reste à faire: tout détruire. Prenez garde aux porteurs de bazooka qui sortent des bâtiments encore fumants, ils sont aussi résistants que meurtriers.



Ramasser des otages est un des rares moyens de récupérer des points d'armure. Pourquoi? Parce que chaque otage doit posséder quelques rares connaissances de mécanique et qu'ensemble ils forment une équipe du tonnerre.



Blindé ou pas blindé, il va falloir tout faire sauter.

Pour un maximum d'efficacité, attaquez-les par l'arrière, sinon, vous risquez d'en voir de toutes les couleurs!



MEGA PRIX SUR LA SUPER FAMICOM

2490 Frs avec 1 jeu !!!

De 5 à 10 nouveautés par mois en version japonaise, un son extraordinaire, des zooms, 16 bénéfices des avantages de la Nintendo 16 bit dès maintenant.



Actraiser	645F	Pro football (John Madden)	645F
Area 88 (Un squadron)	645F	Super Pinball	645F
Archie Quest	New	Super Formation Soccer	695F
Castlevania IV	New		
F1 Exhauz Hee?	New		
F-Zero	645F		
Final Fight	645F		
Gemson Fight	New		
Joe And Mac	New		
Pick Wings	645F		
Soulblader (Actraiser II)	695F		
Super Mario World	645F		
Super R-Type	645F		
Super Tennis	New		
Zelda III	695F		
Dimension Force	645F		
Super Pro Wrestling	645F		
Norastera	Hit		
Dragon Ball Z	695F		
Thunder Spirit	695F		
Super adventure island	695F		



NEO GEO

3490 frs : Neo Geo, 1 jeu et une manette

Tarif de location
1 jeu : 150f le week-end
175f la semaine
console 300f le week-end
350f la semaine

De 990 à 1490 frs le jeu Neo Geo

NEC DES NEWS, DES NEWS ENCORE DES NEWS !

Twinn bee	399f	CD Rom et	
Parodius	399f	Super CD Rom :	
Cyber dodge	399f	Babel	449F
Labyrinth island		Future boy kony449F	
special	399f	Gate of thunder 449F	
Hero agedama	399f	Human	
		sport festival 499f	Spiggan II
		Shublin man 3 449f	(Gard of thunder)



GAME GEAR 1090 Frs avec Mickey Mouse

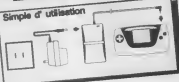
Chase H.Q	2490
C.L.O	2490
GG shlnobi	2490
Griffin	2490
Halley war	2490
Mickey mousse	2490
et run	2490
Pac man	2490
Pengo	2490
Psychic world	2490
astan saga	2490
kweek	2490
Super baseball 91	2490
super golf	2490
Super Monaco GP	2490
Wonder boy	2490
Gala 91	2490
Frogger	2490
GG aleste	2490
Ninja cadren	2490
Wall of berlin	2490
Space harrier	2490
Donald	2490
Sonic	2490

NEWS :	
Midi maze	275f
Play studing course	295f

NOUVEAU ET ECONOMIQUE !!! LE BATTERY BACK (rechargeable)

Il se branche sur le secteur et s'utilise comme une alimentation pendant qu'il se recharge.
PLUS DE 3 HEURES D'AUTONOMIE !

349 Frs



SEGA, NINTENDO, NEC, SNK et Amstrad sont des marques déposées. Megadrive, Master System, Game Gear, Super Famicom, Game Boy, Neo Geo, Core, Super GT et LT sont des produits déposés. Photos non contractuelles. Prix révisables sans préavis.

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Frais de port console, nous consulter

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

Téléphone _____ Date _____

C+6 _____

C.B. n° _____ Date d'ex _____

Je joins à ma commande : ☐ un chèque, ☐ un C.C.P., ☐ un mandat lettre, ☐ Je préfère payer au facteur et rajoute 25 Frs de Contre remboursement à ma commande.

Je possède un(e) : Megadrive ☐ Master system I ou II ☐ Game gear ☐ Nec ☐ Game boy ☐ Super famicom ☐ Neo geo ☐ Autre ☐

Shoot Again

Le spécialiste de l'import japonais
145 rue de Flandre 75019 Paris
Tél : 16-1 40.38.02.38 et 16-1 40.34.36.26. Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h30. Métro Crimée, bus 60 et PC.

MEGA CD : 4490 frs
Megadrive CD + Megadrive 4990 frs
Ernest devans 599 frs
Sol feace 599 frs
Heavy nova 599 frs
Funky horror band 599 frs

Tecmo World Cup '92 : 449 Frs

MEGADRIVE
(Péritel, manette et alimentation)
990 frs

MEGADRIVE + 1 JEU :
(Péritel, manette et alimentation)
1290 frs

NEWS :			
Road blaster	449 f	Dick Tracy	399 f
Battle mania	449 f	Donald duck	449 f
Mario Lemieux hockey	490 f	Double dragon II	459 f
Crude buster	490 f	El Viento	449 f
Sirm pad	N.C	Elemental master	449 f
SD Valla	449 f	F 22 interceptor	499 f
Steel empire	449 f	Ghouls n'ghosts	449 f
Toki	449 f	Golden axe	399 f
Joe Montana II	449 f	GOLDEN AXE II	449 f
Hero agedama	N.C	Fighting masters	449 f
Super fantasy zone	449 f	Galaxy force II	399 f
Riot	N.C	Immortal (The)	449 f
		Joe montana foot	449 f
After burner II	399 f	Strider (the)	399 f
Aleste	449 f	Super Monaco GP	399 f
Alex Kidd	449 f	Super shnobi	399 f
Alien storm	449 f	Lakers VS Celtics	449 f
Back to the future II	449 f	Marvel land	449 f
Battle master	449 f	Mercs	399 f
Beastman	449 f	Mickey mouse	399 f
Beast warrior	449 f	Fantasia	449 f
Cynogud	449 f	Midnight resistance	449 f
Olanna	449 f	Monster jar	449 f
Darius II	449 f	Moowalker	399 f
Devil crash	449 f	Nhl ice hockey	449 f
		Out run	429 f
		PGA tour golf	429 f
		Populous	429 f
		Phantazy star II	599 f
		Phantazy star III	599 f
		Streets of rage	449 f
		Road rash	449 f
		Rolling thunder II	449 f
		Runket	429 f
		Shadow dancer	449 f
		Stark smart	449 f
		Sonic	449 f
		Super man	449 f
		St sword	449 f
		Strider (the)	399 f
		Super Monaco GP	399 f
		Super shnobi	399 f
		Thunder fox	429 f
		Thunder force III	449 f
		Unreal line	449 f
		Vais	449 f
		Vais II	449 f
		Super volley ball	449 f
		Wonder boy 5	449 f
		Ys III	490 f

249 Frs L'adaptateur Amstrad**

Vous aimeriez vous servir de votre moniteur moniteur Amstrad, pensez donc à cet adaptateur, il vous permettra de brancher la console de votre choix* sur votre moniteur couleur Amstrad

*Ne fonctionne pas pour la Megadrive française et la Master System.

**Ne se connecte pas sur le 6128 plus.

PENSER A ECHANGER VOS CARTOUCHES !

Vous possédez des jeux qui ne vous intéressent plus, vous avez fini trois fois votre jeu ;

ECHANGEZ LE !

Nous vous proposons une vitrine d'échange de cartouches ayant de 30 à 50 titres selon les machines.

Ne payez pas votre échange, donnez nous 2 jeux, cela sera gratuit !

Ou 1 contre 1 en payant :

100 frs	pour Megadrive
80 frs	pour Nec
75 frs	pour Master System
50 frs	pour Game Boy

Echanges limités selon les titres

LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGE DE FRANCE

Bon à découper puis à retourner avec vos cartouches ; Jeux expédiés :

Jeux désirés (par ordre de préférence) :

Je désire commander le matériel suivant

Qté	Désignation	Prix
-----	-------------	------

Participation au frais de port et d'emballage 30 Frs

MONTANT TOTAL :

MEGADRIVE

JOE MONTANA II SPORTS TALK FOOTBALL

**THIRD DOWN, FIVE TO GO, MONTANA DROPS,
JERRY RICE RUNS AND SHOTS : TOUCHDOWN !**

Le meilleur Quarterback de tous les temps revient sur les écrans de vos Megadrive avec de nombreuses améliorations. En fait, le changement est radical dans cette nouvelle version de Joe Montana Football. La vue n'est plus à la verticale du terrain (vue du dessus dans le sens du terrain) mais à l'horizontale. Une zone de 40 yards (à peu près 40 mètres) est ainsi proposée et scrolle dans le sens de la progression du jeu. Cette vue est moins réaliste pour un joueur mais permet de visualiser le mouvement de tous les joueurs et donc d'anticiper sur l'action. Mais le grand plus apporté réside dans la possibilité de visualiser l'action avec agrandissement. Certains parleront de zoom, ce qui est faux car on ne visualise pas directement le zoom; c'est l'agrandissement final qu'on obtient. Pour simplifier, ou vous jouez avec la vue des 40 yards du terrain, ou alors vous choisissez la vue rapprochée. Cette dernière propose des graphismes hyper-détaillés et l'on distingue tous les mouvements de l'attaque ou de la défense. A part ce changement (de taille), on re-

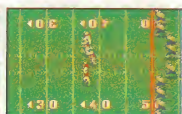
trouve les aspects classiques d'une simulation de football américain. Je ne vous explique pas les règles, j'aurais l'impression de me répéter: si besoin est, lisez donc les tests des versions précédentes de football américain sur Megadrive, tout y est. Le joueur qui attaque choisit parmi 42 tactiques qui s'affichent sur le menu d'action. Pour la défense, 18 tactiques sont proposées. Ensuite, c'est l'empoignade des gros malabars sans aucun risque pour vous, assis confortablement dans un fauteuil. C'est l'aspect pratique des simulations sportives sur console !



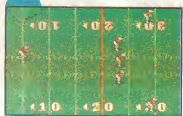
L'écran de sélection vous propose le choix des équipes ainsi que le mode de contrôle de celles-ci :



ou jouer contre l'ordinateur, deux joueurs l'un contre l'autre ou encore l'ordinateur contre lui-même. Cette dernière option ne servira qu'aux plus fignants d'entre vous qui préféreront regarder s'affronter les deux équipes sans avoir à intervenir... Vous pouvez choisir de jouer avec agrandissement de l'action ou non, de subir la pluie pendant un match ou encore de jouer avec la musique et les digitisations sonores.



Voici la première action du jeu jouée par des équipes spéciales qui ne participent au match que pour cette action: le kick off (coup de pied d'engagement). Les bleus se débarrassent de la balle en la bottant le plus loin possible dans le camp adverse. Les joueurs bleus foncent en ligne vers les rangs qui organisent la défense du porteur de ballon (joueur rouge le plus reculé du terrain). Dès que celui-ci a attrapé la balle, il doit foncer les yeux fermés le plus loin possible. Malheureusement, il est souvent stoppé assez rapidement (ici sur la ligne des 20 yards). Cela nous permet de découvrir ici la vision du jeu en mode agrandissement (les deux dernières photos).





Après la huddle préparatoire, les joueurs se mettent en mouvement et le quarterback fait une petite passe en retrait au running qui ne va pas bien loin malheureusement.

Encore une autre action avec une passe qui n'aboutira pas. Regardez la précision du graphisme lors de la vue en zoom.



EDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGA
GENRE : SIMULATION DE FOOTBALL AMERICAIN
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : MATCHS



Dès le début du jeu, la première chose qui choque avec Joe Montana, c'est le système de représentation graphique. Utilisé ici par Sega. Contrairement à l'ancien Joe Montana ou à John Madden, le terrain défile non plus dans le sens vertical, mais horizontalement. Une période d'adaptation nécessairement courte est donc nécessaire pour ceux qui connaissent et qui appréciaient ces deux précédentes simulations. L'idée la plus intéressante est, sans nul doute, celle du grossissement du plan sur le joueur qui possède la balle. Assez pratique dans son utilisation, ce pseudo-zoom permet une meilleure appréciation des courtes distances, notamment pour les passes. Par contre, il est nettement plus difficile de se rendre compte de la position des joueurs qui se trouvent hors du champ de vision, il manque peut-être un scénario à la Kick Off. D'une animation tout à fait exemplaire, Joe Montana Football II est une très bonne simulation qui pêche cependant par l'absence de son utilisation.

J.M. DESTROY



Le retour de la revanche de Joe Montana contre le petit-fils de la consigne de John Madden! Et ils ne sont pas contents! Eh bien, moi je suis

très content de ces duels que se livrent Sega et Electronic Arts à grands coups de simulations de football américain! On a chaque fois le droit à des sur-enchères et donc à des progrès dans la réalisation. Ici, les changements sont de taille et l'on assiste à une amélioration des graphismes, de l'interface du jeu et des bruitages. Par contre, pas d'améliorations au niveau de la façon de jouer de l'ordinateur qui, de toutes façons, était plus qu'honorable dans le premier volet. On ne va passer son temps sur le "zoom" sur les joueurs, ni sur la tonne de phrases digitalisées, c'est vrai que tout cela apporte un réel plus à Joe Montana II mais une simulation consiste d'abord dans la simulation, justement (attention, c'était un exemple de la métaphysique du testeur!). Or, je trouve personnellement que Sega a joué la carte de l'arcade, du fun, du jeu vidéo plutôt que celle de la simulation à fond les manettes. Il y a le pour et le contre: n'oublions pas que les jeux sont là pour nous amuser et qu'une simulation sportive trop poussée peut nuire à la jouabilité, au plaisir ludique. Mais quand je joue à John Madden '91 (la nouvelle version), j'ai la simulation plus technique que, dans Joe Montana, sans oublier les graphismes tout à fait potables. Alors bravo les digis-sponsors, bravo la taille des joueurs en mode agrandi mais ce jeu paraît destiné plus aux débutants ou aux plus jeunes qu'aux passionnés. Ces derniers pencheront pour John Madden '91. La comparaison était inévitable: Montana II, c'est grand; Madden '91, c'est hyper-grand!

O. PREZEAU

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 17
SON : 19
MANIABILITE : 18

80%

MEGADRIVE

SUPER FANTASY ZONE

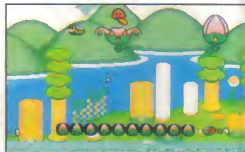
OPA-OPA
AU PAYS DES
MARMITES!



L'action se déroule dans un lointain avenir: les scientifiques ont découvert une irrégularité gravitationnelle aux alentours de la planète Menon près de la "fantasy zone". Une mission est envoyée pour résoudre ce mystère angoissant. Mais c'est l'échec total: des forces armées ont pris le pouvoir de cette région galactique et poursuivent une destruction systématique de la faune et la flore de la "fantasy zone". En fait, il ne s'agit pas vraiment de destruction puisque les envahisseurs ont pris le contrôle de la végétation de cette zone. Derrière chaque fleur, dans chaque rivière se cachent des êtres hostiles à toute forme de vie autre que la leur. Le drame pour les membres de la mission est que tous leurs efforts pour tenter d'enrayer la progression malfaisante des ennemis de la nature ont été vains: ils en sont tous morts... C'est à votre tour d'aller explorer la "fantasy zone" et sa jungle délirante. Vous devez venger votre père O-Papa (et non O-Prézeau!) qui périt lors du premier assaut. Vous êtes le sauveur de la fantasy zone...



LE PREMIER NIVEAU. Super fantasy Zone est un shoot-them-up bien particulier. Vous manœuvrez un petit vaisseau ailé qui doit tirer sur des fleurs jusqu'à l'extermination totale de celles-ci. Il y en a dix au début et elles sont visualisées sur une barre de radar (en bas de l'écran). Quand une fleur est détruite, elle disparaît du radar. Le scrolling est horizontal.



LE BOSS DU PREMIER NIVEAU. Une citrouille géante apparaît et disparaît à la fin du premier niveau. Vous devez la détruire pour pouvoir continuer au niveau suivant. Plus vos missiles la touchent, plus sa couleur change jusqu'à la désintégration qui laisse apparaître des tonnes de pièces d'or. Sa défense consiste à vous envoyer des missiles qui explosent à proximité on plusieurs petits missiles.

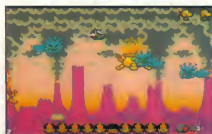


LE NIVEAU 3 ET SON BOSS. Le décor du troisième niveau est aquatique. Vous devrez shooter des tonneaux volants! Lorsque vous détruisez une marmite (n'en marche aussi pour les autres), elle laisse échapper une pièce d'or. Grâce aux pièces récoltées vous pourrez acheter tous les bonus nécessaires à votre progression. Le boss de fin de niveau est une truite géante qui aspire toutes les 20 secondes; il faut alors ramer à mort dans le sens opposé à la fuite. La seule chose qui compte à ce moment-là, c'est de s'arrimer et surtout ne rien lâcher!





Lorsque vous voyez apparaître l'enseigne SHOP, vous pouvez vous arrêter dans un magasin de fournitures. Vous y trouverez tout ce qu'il faut pour améliorer l'armement ou la vitesse de votre vaisseau.

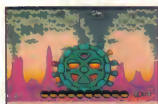


LE DEUXIEME NIVEAU. Dans ce niveau encore plus fou, il va vous falloir détruire des marmottes! Un décor de volcans roses et des ennemis toujours plus colorés et bizarroïdes... Ces derniers se font nettement plus pressants que lors du premier niveau; il va falloir plus de dextérité.



Certains pourraient penser que l'adaptation d'un jeu comme Fantasy Zone est sur une console telle que la Megadrive assez malvenue. Eh bien détrompez-vous, mes bons amis, tel n'est pas le cas. Sous ces aspects bon enfant, sous ces graphismes quelque peu puérils, se cache en fait un très bon jeu de tir qui tranche par rapport aux autres productions sur cette machine. La principale qualité de Fantasy Zone est son scrolling horizontal qui se déplace au gré du joueur à gauche et à droite. Cette capacité donne à l'action une plus grande variété dans les mouvements que doit effectuer le joueur pour abattre ces cibles et apporte au jeu une plus grande richesse. Certes, ne vous attendez pas à des dégradés de couleurs et à des sprites qui explosent dans une gerbe de flammes retentissante, il n'y a rien de tout cela dans Fantasy Zone. Mais pour faire un bon jeu de tir agréable, n'y a-t-il que les effets spectaculaires? Sous son air sympathique, ce Shoot 'Em up est là pour le démontrer le contraire.

J'm DESTROY



LE BOSS DU DEUXIEME NIVEAU.

C'est un soleil laçi qui vient vous agresser en fin de niveau 2. Toutes ses extrémités v o u s balancent un coup de laser lourd en alternance, chaque tour. L'effort est radical: des lasers fusent de partout et vous devez arrosor les petits canons sans arrêt afin de stopper ce déluge de laser. Lorsque tous les canons sont détruits, le boss tombe en morceaux et laisse échapper une multitude de pièces d'or, victoire!



La conversion de ce shoot-them-up très spécial sur Megadrive est une réussite au niveau du graphisme: Jetez simplement un œil aux clichés et vous vous rendrez compte de la qualité des décors. Tout est hyper-coloré et les graphismes sont à l'image du programme: complètement délirants. On nage en plein glucose! On peut dire que Super Fantasy Zone sort des sentiers battus des shoot-them-ups classiques. Pas de vaisseaux spatiaux sur-armés et étincelants, finie la quincellerie, à la trappe les avions de chasse bombardiers. Bonjour les écoles, mais des écoles qui seraient un peu bêttes! C'est sur ces inventions que l'on tire ici, et c'est malheureusement bien l'unique bêtise du jeu: tirer sur des fleurs, des marmottes, des tortues, etc... À chaque fois, les mêmes mouvements se répètent fastidieusement, il faut détruire les objets statistiques du niveau et tout! La réalisation est très bonne avec des animations et un scrolling parfait, la musique est superbe (celle du deuxième niveau est à se rappeler par terre de bonheur) mais pour un intérêt en-dehors du niveau touristique par un joueur moyen, ce jeu est en niveau au possible, dommage!

O.PREZEAU

EDITEUR: SUNSOFT
TAILLE CARTOUCHE: 8 MEGA
GENRE: ARCADE
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINU: NON
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
TEXTE ET NOTICE: JAPONAIS

GRAPHISMES: 17
SON: 19
ANIMATIONS: 16
MANIABILITE: 15

60%

MEGADRIVE

GOOOOOOOAL !!!

T E C M O WORLD CUP '92



Que cela soit en mode Coupe du monde ou en mode match simple (à 1 ou 2 joueurs), vous pouvez choisir quel pays votre équipe défendra. Il y a 24 pays possibles. Vous pourrez choisir de même le type de formation avec lequel vous jouerez.

tude de générer. Ainsi vous n'aurez aucun problème pour vous ruer sur l'adversaire lorsque celui-ci à la balle et de le faucher sauvagement, comme une brute épaisse, pour la lui subtiliser. Si cette simulation est simplifiée dans ces règles les plus élémentaires, outre les coups francs il n'y a également pas de hors-jeu, on retrouve quand même les phases de penalty en cas d'égalité à la fin de la partie. Grâce à un menu de sélection, vous pourrez déterminer le type de jeu auquel vous désirez participer. En exhibition, le résultat n'aura que très peu d'importance, le plus

Ah, c'est incroyable, jamais ô grand Dieu, jamais nous n'avions connu une ambiance comme celle-là. Le stade est aussi plein que celui du Hezel lors de la finale de coupe d'Europe, les morts en moins. Les joueurs entrent sur le terrain, se placent, le coup d'envoi est sifflé pour l'arbitre tout de noir vêtu. C'est parti? Dès les premières touches de balles, on se rend compte de la situation. L'équipe adverse qui peut être aussi bien dirigée par la console que par un ami, sera difficile à battre. En tout cas, Tecmo World Cup comporte vingt-quatre équipes comme un véritable championnat du monde. Chacune possède bien entendu onze joueurs. Pour faciliter l'utilisation de cette simulation, les auteurs ont jugé nécessaire d'éliminer toutes les fautes que ce sport à en général l'habi-

intéressant est alors de réaliser les plus belles phases de jeu. Comme les dribbles, les passes courtes, les passes longues, les têtes et les retournés sont parfaitement exécutables dans Tecmo World Cup, vous n'aurez pas énormément de difficultés à enchaîner des mouvements qui feraient jaser n'importe quel professionnel.

A chaque nouvelle rencontre, il sera également possible de reconfigurer son équipe en fonction de votre volonté de marquer des buts, de jouer l'offensive ou la défensive grâce à quatre formations différentes. Le choix de ces formations sont très importantes, car elle détermine non seulement votre tactique de jeu, mais également la position des onze joueurs sur le terrain. Faites y donc très attention, bien souvent vous perdrez pour n'avoir pas su mettre suffisamment d'attaquants ou de défenseurs en bonne position. Vous êtes prêts? TOOOOOOOOût, le coup d'envoi est donné, c'est à vous de jouer.



Et voici le terrible face à face qui commence, le fameux coup de pied d'envoi appelé Kick Off par les anglophiles. Vous pouvez à tout moment observer les scores des deux équipes ainsi que le chrono.



UNE SPLENDIDE ACTION DES RIEUX.

Lorsque Jm de Dostoy et O.Prézan décident de prendre des clichés d'un jeu de football, cela prend une journée mais le résultat est là. Dostoy joue et O.Prézan prend les photos: Dostoy a la balle, il passe à dostoy qui va tenter un retourné et qui finalement réussit une splendide tite. Le but est raté mais pour prouver que Dostoy peut marquer un but, je vous livre un cliché exclusif d'un but marqué par les bleus, ouais! Le problème est que Dostoy veut absolument réussir un retourné et qu'à chaque fois qu'il y arrive (ce qui est rare, il m'a fait que des tittés) O.Prézan réussit de prendre le photo. Depuis ce jour, il n'est pas rare d'entendre dans les locaux de Jyoppy dans les 3 heures de matin: "Retourné! J'ai fait un retourné! T'as pris la photo, crapaud? Hein, y a plus personne ici?".

Les graphismes sont bien réussis et réalistes car en vue latérale ou 3D isométriques. Les animations des joueurs sont aussi superbes et



l'on assiste souvent à de fort beaux mouvements. Admirez la grâce avec laquelle les joueurs rouges évoluent.



Seul devant le but, il faudra tirer en biais car le goal est en face et ne laissera pas passer un tir droit, même canon.



Après la simulation assez tristoune que nous avait apportée Sega, Tecmo réalise à Soccer, un football pas vers. Contrairement à l'émulation Soccer sur PC Super Famicom, cette fois-ci est visualisé de trois et se déplace suivant un horizontal de la droite vers et vice versa. Très largement le Football qui fait ément en arcade, Tecmo présente de grands se déplace avec fluidité. De joueurs, leur gestion l'ite. Lorsque la balle l'un d'eux, vous en ectement le contrôle et à de proximité souvent dans les simulations foot sont ici très rares. Ce qui n'est pas une bonne chose. Le problème, c'est que le jeu est éréotypé, au bout de parties on retrouve toujours les mêmes actions, et on sait se placer pour marquer coup sûr. De plus il est de faire des interceptions arrivant toujours à leur. Ceci gâche un tantisour et l'effet de surprise. Être un tout petit peu ore il faut vraiment cherité bête, on regrettera même l'absence de fautes eu. La possibilité de ne pas participer à une séance y, par options est un petit peu gênant, qu'on aime les émotions du jeu d'arcade que simulation World Cup est cependant à conseiller d'autant que ces jeux de sports sont pour cette bécane.

I'm DESTROY

EDITEUR : **TECMO**
 GENRE : **SIMULATION DE FOOTBALL**
 TAILLE CARTOUCHE : **2 MEGA**
 DIFFICULTE : **FACILE**
 NIVEAU DE DIFFICULTE : **5 LEVEL/2 MODES**
 NOMBRE DE NIVEAUX : **MATCHS**
 NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
 CONTINUE : **MATCHS**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 17

84%

PC ENGINE

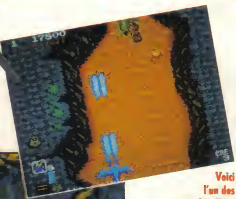


VOLS DE DRAGONS POUR UN BALLET TOUT FEU TOUT FLAMME !

Une fois encore, une terrible menace pèse sur tout le pays. Une menace si terrible qu'il a fallu que les dragons s'y mettent pour sauver les pauvres mortels d'une situation qui, il faut bien le dire, était assez délicate. Jugez plutôt : des hordes entières de créatures sorties d'on ne sait où ont pris le contrôle de tous les points névralgiques du pays. Dans la peau d'un de ces dragons, vous allez devoir faire de telle sorte que les choses rentrent dans l'ordre et, après le massacre en bonne et due forme du menu fretin, vous pourrez passer à tous les gros morceaux, de l'araignée géante à l'arbre maléfique. Tant de miracles qu'a su créer Mère Nature ! Merci Mère Nature ! Si tu en as d'autres comme ça, fais-nous signe !



Toute une foie de bones vous attendent sur le chemin. Pour un peu, il y en aurait tous les trois mètres ! Vies en plus et armes supplémentaires seront d'utiles amies à certains passages.



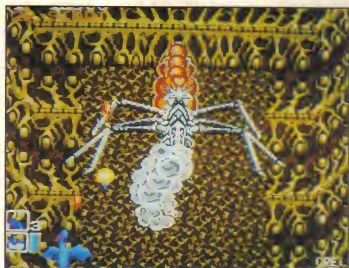
Voici l'un des exemples d'une puissance de feu supérieure. Une fois bicéphale, vous couvrirez une partie de l'écran plus large. Et en plus, vous tirez en synchronisé !



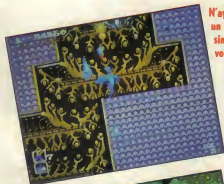
Voilà la preuve que dragon rime avec bûcheron. Soyez vif si vous ne voulez pas vous retrouver en cendres en un rien de temps. Une fois en cendres, adios ! Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, un dragon, ça n'est pas un phoenix !



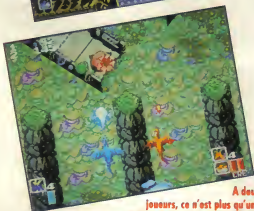
Dans ce niveau, répondez au feu de l'action par le feu du souffle. Si vous ne gagnez pas, dites-vous bien que vous pourrez toujours vous reconverter en cracheur de feu dans un cirque. Si vous y arrivez toujours pas, alors il vous restera le métier de clown.



Amateur d'arachnides poilues et visqueuses, ce jeu vous est destiné! Les choses vont ici sensiblement se compliquer. Comment éviter le souffle directionnel et les monstres qui apparaissent? Une chose bien plus facile à faire qu'à dire... enfin, non... l'inverse ou un truc dans le genre?



N'ayez surtout pas peur d'être bloqué ici, vous pourrez passer dans un léger interstice, une fois les parois rapprochées. Dites-vous simplement que derrière ces murs, les ennemis pointeront pour vous atteindre!



A deux joueurs, ce n'est plus qu'une balade de santé. Une santé dans le genre tuberculeux myopate diabétique cancéreux laproex pestiféré et qui ne sent pas bon, la forme quoi! Quand je disais que ce jeu était easy



Et hop! un shoot them up de plus! Cependant, Dragon Saber est dans le ton des tout derniers jeux de cette espèce, qui cherchent à faire des shoot them up avec tout et n'importe quoi. Conclusion, voilà un shoot them up avec des dragons à la place de petits vaisseaux hideux. On l'avait déjà vu, et pour cause puisque Dragon Saber est la suite de Dragon Spirit. Le jeu est en lui-même varié, rapide et suffisamment difficile pour ne pas être terminé en un clin d'œil. N'allez tout de même pas croire que l'on a jamais fait plus dur, loin de là. Les musiques qui suivent votre progression sont assez satisfaisantes pour sortir de la catégorie "musique d'ambiance". Au total, ce jeu, sans présenter des innovations exceptionnelles, est sans aucun doute un shoot them up de qualité qui ne se finira pas sans avoir éprouvé une certaine satisfaction. TSR



Je suis un incondicional de Dragon Spirit, qui reste l'un de mes shoot them up préférés sur PC Engine.

J'attends donc cette suite avec impatience, d'autant plus que j'avais bien craqué devant les superbes graphismes de Dragon Saber dans les salles d'arcade. Et bien, finalement, je suis un peu déçu, car il est quand même surprenant que, deux ans plus tard, Namcot ait nettement moins réussi ce programme que le précédent, surtout en ce qui concerne le graphisme et la bande sonore. Cela dit, Dragon Saber est quand même un shoot them up intéressant et il est particulièrement agréable de pouvoir y jouer à deux. Même si l'on pouvait espérer mieux, je recommanderai quand même Dragon Saber aux maniaques de la gachette, d'autant plus qu'ils n'ont pas eu de chefs d'oeuvres du genre à se mettre sous la dent depuis un moment.

AHL



EDITEUR : **NAMCOT**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **3**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **3**

GRAPHISMES : **15**
ANIMATION : **16**
MANIABILITE : **16**
SON : **15**

80%

PC ENGINE

EXPLORER MR DON

SEUL CONTRE TOUS, IL FAUDRA VAINCRE!

A lors que la vie était belle, que les oiseaux chantaient, que vous parcouriez les lignes du Joypad n°1512 vous racontant les exploits d'un Neutopia 47, ils sont arrivés, et vous les avez vus! Eux, les extraterrestres, tombant du ciel et massacrant tout ce qui bouge comme des humains qui seraient tombés sur Mars! Il n'en a pas fallu plus pour réveiller votre grand sens du devoir! A bord de votre vaisseau, vous allez bouter ces extraterrestres hors de chez vous! Ils sont nombreux, et leur technologie dépasse de 1000 ans la vôtre, mais qu'importe, la lutte n'en sera que plus intéressante. Le temps de boire un dernier verre de Caco Calo ultra light super léger sans sucre, sans bulles, sans colorant et entièrement déshydraté, et vous voilà déjà face à une horde de vaisseau lançant contre vous une demi-douzaine de missiles à têtes chercheuses. On dirait que les événements prennent une tournure pour le moins inattendue! On se demande bien qui va encore bien ramasser les morceaux!



Digne héritier de King Kong, cet enfant prodige au long cou (la mère serait-elle une girafe?), risque de vous mener la vie dure. Soyez patient et restez dans la partie supérieure de l'écran. Après, il vous suffira de viser juste et d'esquiver ou de deux, ou même peut-être trois tirs et l'affaire sera dans le vaisseau!

Hélas pour vous, votre arme ne sera pas toujours identique. Après chaque boss exécuté, vous en récupérerez une nouvelle, à chaque fois plus puissante. Faites néanmoins attention, car il suffit de vous faire toucher une seule fois pour en perdre le bénéfice.





Voilà le second véritable ennemi qu'il vous faudra vaincre. Une fois encore, il vous suffira d'user de patience pour abattre ce mastodonte de métal dont la taille n'est en aucun cas proportionnée à la puissance.



"I'm dying in the rain, just agonizing in the rain, the death is soon coming..." C'est sur cet air célèbre du Mourous sous la pluie que vous pourrez passer cet étrange et particulièrement difficile passage. Avec un peu d'entraînement, vous verrez que le meilleur moyen de s'en tirer consiste à se mettre dans un coin et à se faire petit, mais tout petit.



EDITEUR: I'MAX
GENRE: SHOOT 'EM UP
DIFFICULTÉ: DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2



Muni de ce champ protecteur, les missiles à têtes chercheuses devraient avoir plus mal à vous atteindre. Sachez tout de même que ces missiles constituent l'une des difficultés principales du jeu. Une fois que vous aurez appris à les passer, la vie sera déjà beaucoup plus tranquille. Alors entraînez-vous chez vous en prenant par exemple le service de porcelaine et en demandant à votre petit frère de vous le jeter, pièce par pièce, au visage, pour voir si vous parvenez à l'éviter.

Encore un boss de fin de niveau. Dans une ambiance très muraille de Chine, vous risquez fort d'en voir de toutes les couleurs. Dites-vous cependant que la plus dur sera de la priver de son champ protecteur. Après, tirez dessus sans retenue! Laissez parler l'animal qui est en vous! Pardon? L'animal qui est en vous est une marmotte? Ah, oui... je vois.



Rien d'exceptionnel dans ce shoot them up. On en a déjà vu des beaucoup mieux, ce qui, il faut l'avouer, n'était pas trop dur. Sachons reconnaître cependant que certains décors ne sont pas mal du tout et que plusieurs musiques valent la peine d'être entendues. Côté originalité, on ne peut qu'être extrêmement déçu, pas à s'en faire sauter la tête avec la Winchester de grand-père, mais tout de même bien déçu. L'originalité n'est en tout cas pas dans les graphismes qui font preuve d'un manque de goût assez prononcé. Les ennemis qui défilent à l'écran ne ressemblent pas à grand-chose, mais, après tout, qui a dit qu'un extraterrestre devait ressembler à quelque chose? Pour ce qui est de l'animation, elle est ultra-rapide, et l'on ne peut vraiment pas se plaindre de la lenteur de l'action. En fait, si ce jeu était sorti il y a quelques années, il aurait certainement été considéré comme excellent. Malheureusement, nous sommes en 1992, et aujourd'hui des jeux de cette qualité ne peuvent qu'être taxés de médiocres.

T.S.R.



Et nous revoilà partis dans un Shoot'Em Up sur PC Engine, un de plus me direz-vous. Alors qu'à Explorer Mr Don de plus que les autres? Rien du tout, mais rien du tout du tout, le néant le plus total. Pour dire vrai, Explorer Mr Don aurait d'ailleurs beaucoup moins de qualités que les autres. Bien que la réalisation soit dans l'ensemble tout à fait acceptable, ce jeu de tir n'apporte absolument rien par rapport à ce qui existe déjà. L'animation certes honnête ne flashe cependant vraiment pas à la tête, les options nombreuses pourtant ne permettent pas à votre vaisseau de se customiser en un étendard flamboyant d'armes atomiques et à protons. De plus les graphismes ne sont pas à en tomber à la renverse. Un jeu bien peu motivant, surtout lorsqu'on connaît les capacités de la PC Engine dans les jeux de ce style.

J'm DESTROY

GRAPHISME: 11
ANIMATION: 16
SON: 14
MANIABILITÉ: 15

67%

PC ENGINE

Genji's Journey

GREENPEACE: SAUVEZ LA NATURE !



L'une des très nombreuses magies qu'il vous sera donné d'utiliser est la Tornade tourbillonnante, que vous pourrez actionner en appuyant sur le bouton de tir jusqu'à ce que la boule bleue (en haut de l'écran) soit allomée. Il en sera de même pour toutes les autres magies que vous voudrez utiliser.

Le petit écolier, que vous incarnez et qui porte un prénom tout à fait commun, puisqu'il se nomme Genji, en a un peu marre de savoir que des méchants tout pleins se sont amusés à foutre le boxon un peu partout sur Terre; c'est-à-dire aussi bien dans des milieux désertiques qu'en des endroits où la végétation est devenue maîtresse des lieux. Dame Nature est comme folle désormais, et par voie de conséquence, les divers animaux qui y habitent. Ce sera donc à vous, sauveur d'un jour, de remettre de l'ordre dans tout ce fatras et de faire comprendre à tous ces boss (et ils sont nombreux) que la nature reprend toujours ses droits et que le Bien triomphe toujours du Mal (comme lieu commun, on fait pas mieux !).

Vous aurez donc à parcourir de nombreuses régions hostiles, peuplées d'ennemis en tout genre et assez originaux, puisque vous pourrez affronter des troncs d'arbres, des oiseaux, des scorpions et autres sorciers maléfiques...

Vous disposez bien entendu de multiples pouvoirs que vous pourrez découpler en ramassant des bonus distincts par leur couleur (bleus, rouges, verts, jaunes...), dont chacun portera une charge magique différente. En effet, certains vous feront grandir ou rapetisser (vous serez alors invulnérable) tandis que d'autres, beaucoup plus nombreux, vous donneront des points de vie, ou bien des pouvoirs destructeurs bien plus puissants. Parfois même, un gentil petit lapin vous regonflera à bloc, ce qui sera fort utile pour continuer la mission de Nicolas Mulot et de Brigitte Bargeot...



Cette magie est l'une des plus puissantes car lorsque vous aurez délivré la puissance voulue, elle fera beaucoup de dégâts aux alentours. Alors, sortez, ayez l'œil et visez juste !

Le tonnerre, si vous avez un maximum de puissance, et si vous êtes au troisième niveau, sera une arme redoutable. Preuve en est: ce malheureux scorpion est en train de passer un sale quart d'heure.





たいけんを
かいてきて
あげよう



Comme je vous l'ai dit, vous aurez l'occasion de vous refaire une totale santé, ou allant visiter ce charmant petit lapin. Ce que Genji doit raconter est sûrement aussi passionnant que ce que l'on nous racontait dans les contes d'enfants lorsque nous étions tout petits. Ah! Temps qui passe, quand te nous tiens...



Les magies les plus puissantes du monde : j'ai nommé la "Tête de Mort" et "Adalin"; on se demande vraiment comment tant de puissance peut se dégaier d'un corps si petit, si fragile, si frêle, si... Toujours est-il que le Minotaure, gardien du Temple de fin de niveau 3, est dans une bien mauvaise posture...

Cette boîte bleue, qui est juste à vos pieds et qui a été laissée par les ennemis que vous avez matraqués, n'attend plus que vous pour être ramassée et — ô surprise —, lorsque vous ouvrez le paquet, vous héritiez d'une protection gravitationnelle contre tous ceux qui vous veulent du mal à vous tout seul. Question : pourquoi ?



Oh bon, qu'est-ce qui vous est arrivé ? Vous voilà tout chose. Ah, je vois, vous n'arrivez pas à vous décider pour l'une ou l'autre des formules. Remarquez, elles ont toutes les deux leurs inconvénients et leurs avantages. Cependant, dans le monde magique, cette transformation subite a le don étrange mais néanmoins utile de vous rendre invulnérable. Drôle d'époque...



Tout à fait sympathique et attrayant. Telles sont les deux remarques que je puis formuler après avoir

joué à Genji's Journey. La maniabilité est excellente, le scrolling, tout en continu, vous oblige à réagir vite, très vite parfois, et c'est ce qui fait son charme. Les boss Intermédiaires et de fin de niveau sont tout à fait originaux mais ne sont pas très durs cependant. Quoique lorsque vous n'avez que trois vies pour compléter l'épreuve, j'avoue que ce n'est pas évident quand même et c'est justement pour cela que sa durée de vie sera aussi longue que vous serez fortiche. Les musiques sont quant à elles très belles et très entraînantes dans le plus pur style dessin animé... Japonais. Dans la lignée de Blue's Journey sur NEO GEO, ce jeu plaira certainement à beaucoup d'entre vous, et d'ailleurs, moi, je retourne de ce pas m'y mettre de nouveau. CIAO !!

TRAZOM



Dans la série des jeux bien sympathiques, Genji's Journey a assurément sa place, tant cette réalisation est agréable.

Ce jeu de plates-formes est dans la pure tradition des jeux de plates-formes du style Wateru. En trébuchant votre petit héros de paysage en paysage, ceux-ci sont d'ailleurs fort joliment exécutés, on s'éclate vraiment à pourfendre les agresseurs qui se ruent sur vous à la façon de loups affamés sur une petite fille en pleine forêt, vraiment cela réchauffe le cœur. Doté d'une bonne musique, d'une animation tout aussi parfaite et d'une maniabilité sans aucune anicroche, Genji's Journey se déroule suivant un scrolling multi-directionnel comme on aime en voir sur cette console. Bien que peut-être un petit peu enfantin dans son thème, cette réalisation est un excellent produit que seule une machine comme la PC Engine en produit. Et vraiment, je ne vois pas qui pourrait s'en plaindre. Genji's Journey, c'est du tout bon.

J'm DESTROY

EDITEUR : NEC
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 16

89%

PC ENGINE

NINJA GAIDEN

QUAND UN NINJA S'ÉNERVE !

La menace n'en finissant jamais de tomber sur la ville, vous avez décidé que ces temps d'injustice et de violence étaient révolus. Vous, un ninja, on ne peut plus aguerri dans tous les arts du combat à armes blanches, partez face à un nombre incalculable d'ennemis tous plus anonymes les uns que les autres. Grâce à vos griffes d'acier, vous pourrez vous accrocher un peu partout, cette technique vous permettant entre autres choses d'atteindre des endroits où sont accrochées des lanternes contenant tous les bonus possibles et imaginables. Chaque niveau s'achèvera sur un combat contre un boss, plus redoutable à lui seul que toute l'armée du niveau réunie. Il faudra posséder suffisamment de pouvoirs pour espérer le passer sans trop de difficultés. Sinon, la bataille est perdue d'avance !

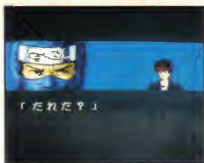


En accumulant divers bonus, vous serez par exemple capable de jeter de puissants shurikens. A certains moments, c'est une barrière de feu qui vous entourera, vous rendant ainsi invincible pendant un court laps de temps.



Voici l'un de ces fameux bonus dont on vous vante tant

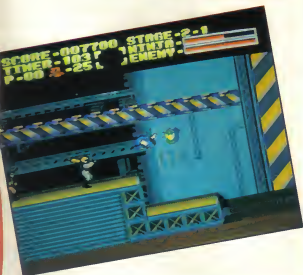
les mérites. Rien d'exceptionnel a priori, mais jetez un coup d'œil à l'intérieur et vous ne serez pas déçu. Pour les obtenir, il faudra décrocher toutes les lanternes que vous verrez sur votre route, ce qui vous obligera à faire parfois des détours assez tordus. Mais, c'est bien connu, quand on aime, on ne compte pas !





Sans vouloir faire une fois de plus la démonstration que les chiens sont des bêtes sans scrupule qui ne vivent que pour vous mordre les chevilles, voici face à vous un nouvel assaillant. Ce spécimen de chien est si attachant qu'il ne vous quittera qu'une fois mort. Essayez donc de lui faire comprendre que vous ne l'avez pas, sa baballe !

Les ennemis que vous rencontrerez seront prêts à toutes les bassesses pour vous vaincre. À certains moments, ils iront même jusqu'à vous pousser dans le vide !



EDITEUR : **HUDSON SOFT**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **ILLIMITE**



Très connu dans le monde des consoleux, Ninja Gaiden est une référence en matière de Beat'Em Up à scrolling horizontal. Une fois de plus, ce titre ne nous déçoit pas. Même si, graphiquement, on peut être peu convaincu par sa prestation, il reste toujours d'une maniabilité parfaite. En parlant de maniabilité, je tiens à préciser que Ninja Gaiden est très certainement un des jeux les plus maniables que j'ai pu avoir entre les mains. Lors des sauts, des changements de direction, des accrochages le long des parois ou des murs, on se déplace avec rapidité et avec précision. Cet élément moteur dans un jeu permet — malgré quelques défauts, comme la taille des sprites, un peu petite à mon goût — à cette réalisation d'être tout à fait conviviale. Mené sur un bon rythme qui ne tranche pas avec la tradition, Ninja Gaiden est un titre que je conseille à tous les possesseurs de PC Engine qui se sentent un peu frustrés par la qualité des jeux pour leur bécane ces derniers temps.

J'M DESTROY

GRAPHISMES : **13**
ANIMATION : **12**
MANIABILITÉ : **15**
SON : **13**



Une fois contre la mer, vous voilà hors d'attente d'un bon nombre d'ennemis. Ne vous arrêtez cependant pas longtemps car le temps est limité. Vous remettrez cette partie de chat perché à plus tard. C'est terrible, mais lorsque l'on est un ninja, on a très peu de temps à consacrer aux loisirs !



Ça faisait un petit moment que je n'avais pas vu un jeu qui m'éclatait vraiment sur la PC Engine, alors je suis vraiment content de voir arriver Ninja Gaiden et Super Water Bomb: en même temps. Hudson a repris fidèlement le Ninja Gaiden de la console Nintendo, en se contentant d'améliorer les graphismes et l'animation. C'est une excellente idée, parce que ce jeu a du punch. Bien sûr, vous serez déçu si vous recherchez des jeux prises de tête ou l'originalité à tout prix. Ninja Gaiden offre tout simplement de l'action à l'état pur, rien dans la tête, tout dans les réflexes. C'est ce qu'on a vu de mieux dans le genre depuis Ninja Spirit. Ce n'est pas un jeu facile, mais on peut progresser grâce aux options continues illimitées. Ah que je suis fier de Ninja Gaiden, que ça c'est un jeu qui bastonne sérieux !

AHL

90%

PC ENGINE

Vous voici dans la peau d'un adorable poussin. On y est un peu à l'étroit au début, mais finalement on s'y fait assez vite, et puis le jaune n'est pas une couleur si laide. Bref, spécialiste du jet de bombes à eau (discipline olympique à partir de 1992), vous devrez arpenter tout le pays, pour entre autres choses, y anéantir les créatures maléfiques qui l'infestent. Au milieu de collines, sous et sur l'eau, et dans des cadres encore plus naturels mais toujours bien mal peuplés. En fait, c'est un peu comme si tout Sarcelles s'était donné rendez-vous pour un bal costumé où le but du jeu serait de vous tuer. Sympathique, n'est-ce pas ?

SUPER WATER BOMB

LORSQUE LA BOMBE À EAU DEVIENT UNE BLA-GUE QUI TUE !

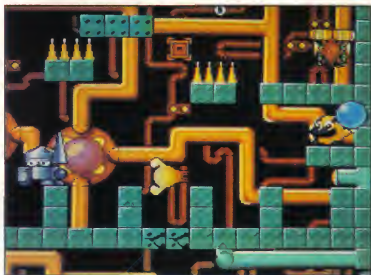


Sur ces moulins, à nous bien entendu, il faudra faire vite, très vite. Sans vouloir avoir l'air de vous rabâcher quelques principes élémentaires de la physique newtonienne, si vous ne vous dépêchez pas, vous risquez de vous ramasser et en beauté. Ça sera une bonne occasion d'illustrer ce que l'on appelle "faire un plof".



On ne plaisante pas dans ce pays de sauvages. Rien de tel qu'une douche froide pour refroidir tout ce petit monde !

Bon, maintenant, il va falloir faire marcher cette machine. Utilisez pour cela une poignée de vos meilleures bombes à eau, vous savez bien, celles que l'on réserve d'habitude à son professeur d'allemand favori. Une fois la machine mise en route, actionnez-la jusqu'au proche rivage où vous attendent encore bien des ennais.



Ohé Comble du bonheur ! Un bonus ! L'inconvénient, c'est que comme tous ceux de sa noble race, il sera extrêmement difficile à atteindre. Surtout race que celle des bonus !

Méfiez-vous de ces plantes qui s'ouvrent pour laisser partir une immense gerbe de flammes. Si c'est un poussin canard qui doit se faire griller, on peut supposer alors qu'une fois en cendres, le canard alors rage.





Eh oui, Roger Rabbit collabore à cette fantastique saga. Dans sa gorge, un véritable lance-flammes latéral à double sortie et puissance variable tenant compte de la pression atmosphérique, du cours de la bourse et d'autres facteurs d'une importance considérable. Tout ça pour se faire éteindre par The Savage Water Bomber Man!

Si utiliser la mécanique vous inquiète, vous pouvez bien sûr vous jeter à l'eau. Bien sûr, sous l'eau on trouve beaucoup de créatures, genre les Dents de la Mer, mais un moins sympathiques. Bien sûr, vous pouvez penser être le plus fort, bien sûr. Bien sûr, il y a fort à parier que vous ne vous en sortirez pas indemne tout de suite, c'est ce qui fait le charme de la vie! Bien sûr!



A l'aide de certains bonus, vous pourrez lancer, non plus vos minables, mais pourtant efficaces petites bombes d'eau, mais de grosses énormes qui tueront tout le monde sur plusieurs mètres. Avec une bombo comme celle-ci, c'est un cortège entier de professeurs d'allemands que l'on pourrait atteindre!



Décidément, la série des Bobble Bubble et des Parasol Star n'a pas fini de nous étonner. Cette suite,

Super Water Bomb, reprend parfaitement l'esprit des épisodes précédents. Les graphismes, bien qu'assez grossiers, reprennent à la perfection l'ambiance que l'on connaît de ces jeux. Enfants et rigoles, ils prouvent en fait qu'il ne suffit pas de faire des dessins extraordinaires pour que le jeu soit bon. Preuve en est. D'une maniabilité parfaite, ce que j'ai particulièrement apprécié dans Super Water Bomb est la bonne humeur qui s'en dégage à chaque mouvement de joystick. Entre sauter au dessus des ennemis et leur balourder quelques grosses bulles de savon pour les avertir de quel bois on se chauffe, on prend réellement son pied. Agrémenté par des musiques guillerettes et très sympathiques, ainsi que par un très bon scrolling multi-directionnel, Super Water Bomb est un jeu bourré de passages secrets qui augmentent encore un peu plus son intérêt. Aussi plaisant que Parasol Star, c'est tout dire.

J'm DESTROY



Super Water Bomb fait partie de ces jeux de plates-formes, bourrés d'astuces, qui transforment chaque partie en un véritable moment de plaisir. Les sprites à l'écran sont variés, nombreux, colorés, animés parfaitement et chaque niveau propose suffisamment de difficultés pour représenter un challenge intéressant. Les musiques sont elles aussi nombreuses, et sans être excessivement travaillées, elles sont tout de même ultra-sympathiques. Autre point positif de ce jeu, ses nombreux aspects comiques, ou du moins drôles, qui le rendent en ne peut plus attachant. C'est un jeu du type "cockier", il suffit de le regarder droit dans les yeux pour l'adopter.

T.S.R.

EDITEUR: TAITO
GENRE: PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: 6
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
SON: 15
MANIABILITE: 17



93%

SUPER FAMICOM

RECHERCHE DULCINÉE
DÉSESPÉRÉMENT !



Super Adventure ISLAND

Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, sur l'île paradisiaque de Jerry... Pourtant, une vie aussi paisible, pleine d'amour, que Dame nature et sa tendre dulcinée lui prodiguaient chaque jour, aurait tôt fait d'attirer l'attention. Et... ce qui devait arriver... arriva ! Ainsi, par une nuit étoilée, brillante de ses mille feux, un démon, un tantinet farceur — il faut bien l'admettre — décida de changer le cours de cette bien merveilleuse histoire... d'amour.

Transformée en une statue de pierre, la douce se

voyait pétrifiée pour l'éternité. Mais un tel crime ne pouvait rester impuni.

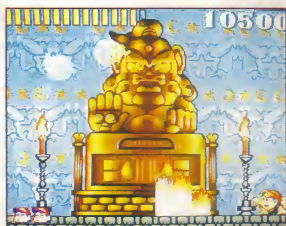
Alors, puisant dans ce qui lui restait de courage, notre héros décida de lui porter secours.

Pas facile, lorsque l'on n'est pas plus haut que trois pommes, de mettre à mal une horde de vilains-pas-beaux, dont les instincts restent des plus primitifs. Sans compter qu'il lui faudra déjouer les terribles pièges que cette nature hostile aura parsemés ici et là.

Aidez notre Robinson dans sa course contre la montre pour sauver la belle.



Dans la majorité des stages, vous devrez tenir compte de l'inertie lors des sauts que vous effectuerez. Un mauvais timing et vous perdrez une vie.



Après les trois premiers et périlleux niveaux qui comprend le premier stage, vous vous trouverez nez à nez avec une statue géante, représentant un dieu inca. Pour parvenir à la détruire, vous devrez éviter les flammes envoyées par cette dernière, en sautant par-dessus, et — si vous êtes très fort — lui asséner un coup par la même occasion. Attention les esprits sont mortels.

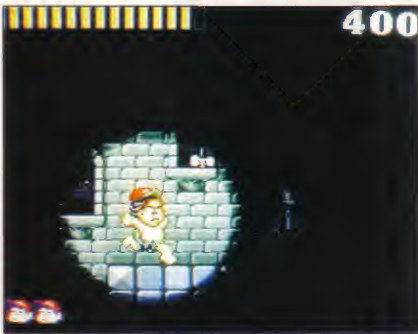
Tiens... De la neige ! Mais qu'est-ce qu'elle vient faire là ? On pose toujours la question. Et il n'y a rien de plus glissant que la neige et le glace. Alors, imaginez la patinoire sur laquelle vous allez montrer vos talents de danseur.



Plus dure sera la chute !



Après les plages ensoleillées, la forêt équatoriale, les grottes volcaniques, les mines, et l'en passe... Pas facile de se déplacer dans les sombres couloirs d'un château, quand on a pour seul moyen d'éclairage une simple bougie.



On dit bien souvent : "combattre le mal par le mal" ou "le feu par le feu". Mais là, ne faudrait-il pas dire : "la lave par la flotte" ?



La technique des super sauts se révèle fort utile quand on arrive devant les pingouins du second stage. Elle permet aussi de passer certains obstacles dans la plupart des niveaux.



Attention, chaque pierre que vous rencontrerez vous sera fatale et vous fera automatiquement perdre de l'énergie. Derrière certaines de ces pierres, se trouve dissimulé un objet (ou général une option) et, pour le déceler, il faudra cogner la pierre ! C'est un dilemme... N'est-il pas ?



Triste sort que de devenir une simple statue de pierre



Après une étude approfondie, il est prouvé scientifiquement qu'une simple calotte de feuilles exotiques peut se révéler plus efficace qu'un gros coup de bambou. La preuve... Pourquoi croyez-vous que Jerry en porte une ? Heu...



Avec l'arrivée de Super Adventure Island, Hudson Soft (l'éditeur nippon créateur de la console N64)

signe son premier produit destiné à la SFC. Et pour une première... Quelle première ! Moi qui ne suis pourtant pas un fervent adepte des jeux dits de plateformes, je dois bien reconnaître que ce soft, avec son petit air de rien, est un véritable bout-en-train. Digne de succéder à Wonder Boy et n'étant pourtant pas un produit naturel de Sega. Super Adventure Island dispose de la quasi totalité des options de ce dernier. Vous incarnerez donc le brave Jerry, grand pacifiste de son état. Le principe est relativement simple, le joueur doit parcourir un certain nombre de niveaux, trois par stage, tout en évitant bon nombre de pièges et de sagouins (petits noirs, gastéropodes en tout genre, insectes, ainsi que toutes sortes d'objets des plus saugrenus) éparpillés ici et là. Lors de votre progression, vous pourrez obtenir des options cumulables (haches ou boomerangs) qui vous permettront de venir à bout de tous vos ennemis, y compris des boss de fin de stage. Autre point fort, le saut. Jerry est capable d'effectuer des bonds phénoménaux, pour passer un ravin ou tout autre obstacle de ce genre. Je dois bien avouer qu'il m'a fallu quelques bonnes minutes avant de maîtriser parfaitement cela. Notons tout de même quelques innovations, et pas des moindres, pour un jeu de ce type. Super Adventure Island dispose d'un argument qui me fait littéralement craquer : la bande sonore ! Une vraie merveille. L'une des meilleures sans doute à ce jour, digne de rivaliser sérieusement avec les tubes de foule musicale du moment. Certes, les animations, telles que les vagues dans le deuxième stage ou la parfaite synchronisation des scrollings différentiels, ne feront pas pâlir qu'il s'agit d'une SFC, mais, pour moi, ce n'est pas le plus important. Bref un jeu de plateformes comme les aiment les amateurs du genre. Pour ma part, je considère que le soft demeure tout de même d'une trop grande platitude malgré un ensemble poussé. S.A.

EDITEUR : HUDSON SOFT
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 7

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 15
SON : 18

90%

JUSTE POUR GOUTER!

**JE M'ABONNE
POUR 6 MOIS:**

**130F
AU LIEU DE
180F!**

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom: Prénom:

Adresse:

Code postal: Ville:

Votre console: Votre âge:

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E. abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

SUPER FAMICOM

THUNDER SPIRITS



Si je vous dis qu'il faut encore sauver la galaxie, vous ne serez certainement pas étonné. Dans la peau d'un séduisant pilote accompagné d'une non moins séduisante co-pilote navigatrice à ses heures perdues, vous allez devoir tout, mais je dis bien tout, dégager : les grands, les petits, les gros, les maigres, les beaux, les laids... bref, on ne fait pas de racisme dans l'espace et un extraterrestre méchant et visqueux, c'est un extraterrestre méchant et visqueux. Sans vouloir faire de la philosophie spatiale, un nouveau genre en voie de développement, la route ne sera pas facile. Au milieu d'une nature sauvage, dans des décors enflammés ou dans un espace où la promiscuité des météores est très vite périlleuse, il ne faudra pas avoir un seul moment d'inattention. Alors, accrochez votre ceinture, car à Mach 6, il en faut une solide, et pas de quartier !

UNE GALAXIE A SAUVER, UNE !



Autour de vous se déploient deux modules qui vous permettront de couvrir de votre feu une plus grande partie de l'écran. Dans les endroits étroits, ne vous inquiétez surtout pas, ces modules ont l'étrange particularité de pouvoir passer dans les murs. Même dans l'espace, on fait des armes magiques ! A quand le laser +10 contre les extraterrestres ?



Côté variété des armes, vous voilà amplement servi, jugez plutôt. Il faudra bien sûr deviner quelle arme utiliser au bon moment. Mais bon, après 1907 parties, vous devriez avoir pris la pî. Si ce n'est pas le cas,

inquiétez-vous sérieusement et allez voir votre psy au plus vite !



Pas d'effolement, on reste calme, le gilet de sauvetage est au dessus de vos têtes et il est scientifiquement prouvé qu'il est fiable à 90%. Et les 10% restants, me dites-vous? Il faut savoir vivre dangereusement de temps en temps. Et puis, il ne vous sera même pas utile tout de suite, car, pour ce dragon, il suffira de presser frénétiquement le bouton de tir et de fermer les yeux en comptant jusqu'à sept. Bien sûr, il faut aussi trouver la bonne place!



Pour la suite de votre périple, c'est dans l'espace que vous poursuivrez le massacre. Méfiez-vous de ces astéroïdes sur lesquels des tourelles sont installées.

Dans ces paysages chaleureux, nos amis pyromanes, que je salue au passage car ils sont, d'après de récents sondages, nos lecteurs les plus ardents, rencontreront des phoenix mais aussi d'immenses colonnes de flammes qui ne disparaîtront que lorsqu'elles le voudront bien. Autant dire qu'il vous faudra attendre longtemps.



Sous le nom de Thunder Spirit se cache en fait le fabuleux, le somptueux, le magnifique Thunder Force III de la Megadrive.

Côté graphisme, on ne sent guère de différences notables, le jeu reste identique à lui-même, c'est-à-dire splendide. Les sprites sont somptueux et d'une taille parfois impressionnante. Ce qu'on peut leur reprocher, c'est qu'ils sont parfois trop faciles à passer. Il faut attendre les niveaux supérieurs (à partir du cinq) pour rencontrer de réelles difficultés. Pourtant, Thunder Spirit pêche par une animation que l'on hésite à qualifier de désastreuse pour un jeu de cette trempe. Les ralentissements sont à hurler lorsqu'il y a trop de sprites à l'écran et, d'une manière plus générale, la vitesse est loin d'être ce qui se fait de mieux. D'un jeu époustouflant, on obtient un shoot them up beaucoup moins bien réussi, qui néanmoins se démarque par sa beauté et par l'indéniable qualité des musiques qui l'accompagnent du début à la fin.

TSR



Une fois encore, pas du quoi se casser la tête avec ce boss de fin de niveau. Au risque de me répéter, sachez que la patience sera l'arme la plus efficace.



Connu sous le nom de Thunder Force III par les possesseurs de Megadrive, ce Shoot'Em Up à scrolling

horizontal sur plusieurs plans, avait en son temps créé un véritable événement tant ce jeu était séduisant de rapidité et de sprites qui se déplaçaient dans tous les sens. Évidemment, sur Super Famicom, on retrouve toutes les qualités qui ont fait de cette production un jeu culte. Toutefois, et cela ne surprend guère les inconditionnels de la dernière née des usines Nintendo, Thunder Spirit souffre de quelques problèmes de gestion d'écran lorsqu'un nombre trop important de sprites sont présents simultanément à l'écran. Certes un peu gênants, ces ralentissements ne nuisent tout de même pas trop à l'ensemble qui reste excellent. Avec des dizaines de configurations de tir possible pour votre vaisseau spatial, avec des scrollings multi-directionnels de folie, des décors variés et des monstres de fin de niveau impressionnants, Thunder Spirit a sa place parmi les bons jeux de ce style sur cette console. De plus, ce jeu est assez difficile, ce qui ne déplaira pas aux fous furieux de Shoot'Em Up qui se plaignent toujours de tout terminer en deux minutes.

J'M DESTROY

EDITEUR : TOSHIBA EMI
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 10
SON : 16
MANIABILITÉ : 15

83%

SUPER FAMICOM

JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

Le football américain est de retour sur les consoles. Pour ceux qui ne les connaissent pas, voici, en quelques mots, les principes fondamentaux. Le jeu consiste à marquer des touchdowns, c'est-à-dire à franchir la ligne adverse avec la balle à la main. Pour cela, il vous faut, petit à petit, avancer vers le camp adverse en employant diverses stratégies. Si vous ne parvenez pas à avancer suffisamment, l'équipe d'en face récupérera le ballon. Cela dit, vous voyez que le football américain est un jeu où il faut aussi réfléchir. Même

le défenseur doit choisir la technique la plus appropriée ! Une erreur de placement ou de lancer, et l'équipe adverse peut marquer ! A vous aussi de tenter des interceptions sur des passes longues ou bien encore des placages sévères pour stopper une percée dangereuse. Une fois dans le championnat, plus de cadeau ! En match amical ou

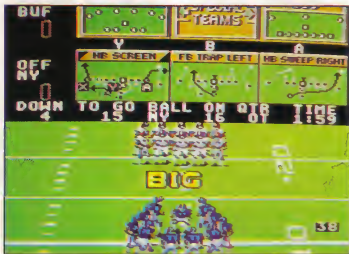
bien en championnat, seul le plus rusé vaincra, alors réfléchissez avant de vous lancer dans le tas.

QUAND VIOLENCE ET STRATÉGIE SE DONNENT EN SPECTACLE !



Chaque équipe possède ses propres points forts. Apprenez à connaître chacune de ses équipes et choisissez celle qui vous conviendra le plus. De ce seul choix peut dépendre la victoire !

La réflexion avant l'action. Toute l'équipe, c'est-à-dire vous tout seul, se concentre sur la meilleure marche à suivre. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, mettez-vous des claques !



Voilà un capitaine bien malin. Je l'entends encore hurler : "Foncez dans l' tas". Avec une mentalité comme la sienne, il n'avancera jamais suffisamment. Tentez plutôt les passes sur les ailes pour vous dégager, ça sera beaucoup plus simple !



La touchdown à une poignée de yards! Un petit effort et la victoire sera plus proche. Une fois encore, le passage sur l'une des ailes pourrait être efficace. Bins sûr, il est toujours possible de tenter le drop, mais là, ça devient plus hasardeux !

Dans le coeur de l'action, il faudra se donner à fond et ne pas hésiter à frapper le premier qui vous passera devant! C'est un sport d'hommes que le football américain, n'est-ce pas John? "Ah, ouais !".



Après avoir fait le tour des micros et de la Megadrive, John Madden arrive avec toutes ses équipes sur la Super Famicom. Super! Une simulation sportive sur cette console! Vous vous demandez sans doute si cette version est quinze fois mieux que celle sur Megadrive? Je vous rassure tout de suite, on a du mal à voir la différence tant elles se ressemblent. Dommage que les capacités de la console ne soient pas un peu plus exploitées et que cette conversion demeure telle quelle. C'est vrai que John Madden est un jeu de qualité mais on aurait souhaité le voir amélioré sur la Famicom. Et c'est même plutôt le contraire qui se produit car pour l'animation, son homologue sur Megadrive est légèrement meilleur. Le tout reste cependant bien fait et les rares connaisseurs et heureux possesseurs de la Super Famicom seront sans aucun doute très enthousiastes. TSR



Après son superbe succès sur Megadrive, il fallait bien que les programmeurs d'Electronic Arts essayent de remettre ça sur Super Famicom. Au vu des capacités de la bécane en matière de sprites et de rotations, on aurait pu croire que cette simulation ait largement dépassé la version Sega. Malheureusement, ce n'est pas le cas. Le scrolling différentiel du terrain est quasiment inexistant et les couleurs nettement moins bien choisies. Bien que les joueurs se déplacent sur la pelouse synthétique avec autant d'aisance, il est parfois difficile de bien les diriger, la maniabilité n'étant pas un modèle du genre. Malgré ces différents points qui déçoivent énormément par rapport à ce qu'on attendait de John Madden, les options et les différentes combinaisons que l'on peut effectuer pour désorganiser la défense adverse restent tout à fait correctes. Avec une réalisation assez décevante, JMAAF demeure une bonne simulation, meilleure toutefois dans sa version Megadrive. JIM DESTROY



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 12
SON : 12
MANIABILITE : 13

80%

MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux

**Une montre jeu vidéo
à cristaux liquides GRATUITE*
pour 500* d'achats ou plus !**

*Offre d'une valeur de 145 F valable
au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1.Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Règle . Niveau -2

Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs . 84, avenue des Champs Elysées

RER Charles de Gaulle-Etoile

Métro George V . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2

Rotonde des Mirrors . RER La Defense . Tél. 47 73 53 23

SUPER FAMICOM

Paper Boy 2

**LIVREUR DE JOURNAUX:
UN PETIT JOB PAS TOUJOURS SI SYMPA!**

Engagez-vous" qu'ils disaient, "vous verrez, c'est un boulot sympa et très facile". Sympa? Bof? Facile? Rebof! Livrer des journaux, c'est en général quelque chose de simple et d'évident, mais lorsque tous les gens du quartier sont des malades mentaux profonds, des attardés dans toute leur splendeur, là, ça se complique sensiblement. Jeter le journal dans la boîte aux lettres devient un véritable défi. Il faut bien sûr éviter les véhicules et les chiens qui apparaissent sans prévenir, mais il faut se méfier des habitants, prêts à vous jeter n'importe quoi dessus. Heureusement que pour finir votre tournée, vous allez faire un tour sur le circuit de cross du coin. Même si ce n'est pas toujours facile, ça aura au moins le mérite de détendre un peu!

On se retrouve très vite et très facilement sous les pneus d'une voiture. Surtout quand cette voiture possède des pneus énormes! Repérez les moments où arrivent ces engins, et changez de trottoir!



On n'est pas toujours forcément heureux de récupérer le journal qu'un crétin mâcheur de chewing-gums et porteur d'une écarlate casquette vous apporte. C'est sans aucun doute pour cette raison que le paperboy est ici reçu à grands coups de canos. Un seul moyen pour ne pas se retrouver avec un boulet à la place de la tête: sauter sur les tas de sable qui serviront de trampolines.



Faites attention en balançant votre journal, vous risquez de renverser les deux petits vieux de leur banc. Si vous voulez vous faire des amis dans le quartier, vous devriez plutôt viser la boîte aux lettres, qui est tout de même un endroit plus propice pour un journal que la mâchoire d'une grand-mère. Enfin, je dis ça, mais le sujet peut encore être débattu.



Je ne sais pas si vous êtes un fan de Paperboy, moi pas du tout. J'ai toujours eu horreur de ce titre et je n'ai jamais réussi à prendre mon pied en pédalant dans les rues de la petite ville américaine. Même si les graphismes sont assez sympas et les bruitages digitalisés tout à fait honnêtes, je n'arrive vraiment pas à trouver le moindre plaisir en jouant à cette production. C'est d'un répétitif et d'un intérêt total. Distribuer les journaux à longueur de journée, pour un Américain moyen, ça doit être classe, mais pour moi c'est d'une monotonie plus que mortelle. Pourtant, et je suis l'un des premiers à le reconnaître, la réalisation générale de Paperboy II est très correcte et ne génère aucun bug particulier. Dominage d'ailleurs car cela m'aurait permis de dire encore un peu plus de mal de ce titre. Enfin, on se fera une raison!

Z'm DESTROY



Lorsque que l'on parle de la Super Famicom, on s'attend généralement à des musiques délectables, des zooms fantastiques et à des graphismes fabuleux. Avec Paper Boy II, en est très loin du compte, je dirai même plus, on en est à des années lumières! Les graphismes sont dans leurs meilleurs moments tout juste médiocres et absolument dénués d'intérêt, les musiques sont somme toute assez banales et l'animation est loin d'être excellente. Déjà qu'en lui-même, le jeu de Paper Boy est inintéressant, sa triste prestation sur la Super Famicom ne va pas l'arranger. Si vous avez du temps à perdre, trouvez-vous un job de livreur de journaux, vous vous amuserez certainement plus, car franchement, ce n'est pas dur!

T.S.R.

Même dans l'an-dé-là, les morts aiment se tenir informés.

Voilà l'un de vos clients mécontents qui vient vous courir après! Il est certainement envoyé par la Mort qui habite à deux pas d'ici. Décidément, il y a de bien étranges personnages qui lisent les journaux!



Grâce aux journaux que vous livrez, vous serez informé des grandes décisions politiques ou administratives du moment. Si vous mornez, vous aurez aussi la chance de vous voir en première page comme la victime d'un accident. Quelle joie...

EDITEUR : **MINDSCAPE**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **1 ou 2**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **INFINIS**

GRAPHISMES : **10**
ANIMATION : **12**
MANIABILITÉ : **14**
SON : **12**

59%

SUPER FAMICOM

RAIDEN

DÉCIDÉMENT, LA
GALAXIE NE PEUT PLUS
SE PASSER DE VOUS !

Grand sauveur de galaxies devant l'Eternel, il va vous falloir reprendre du service. Le temps de souffler la poussière qui couvre votre vaisseau, depuis le temps qu'il n'a pas servi, et vous voilà

parti pour débusquer l'ennemi extraterrestre qui ravage votre planète. Je ne dirai pas "belle" planète car, vu ce qu'il en reste, quelques décombres fumants peuplés de clones d'Antoine Pinay, on ne peut pas vraiment la qualifier de belle. Spécialiste des massacres à grande échelle, vous allez nettoyer tout d'abord le sol, puis c'est dans l'espace que vous évoluerez. C'est beau, l'espace ! Une fois l'ennemi exterminé, vous pourrez rentrer chez vous, ranger le vaisseau au garage, en attendant que ces stupides extraterrestres, qui n'ont toujours pas compris qu'il est interdit de poser une ventouse sur le sol terrien, ne refassent leur apparition. Ce qui, à mon humble avis, ne saurait tarder depuis le temps qu'ils s'en prennent plein la vue !

Ce qu'il y a de bien avec les extraterrestres, c'est qu'ils vous lâchent toujours un ou deux bons, histoire de vous simplifier la tâche. Alors, soit ils sont étonnamment bêtes, soit ils sont bêtes étonnamment ?



"Space ! I believe in space !", chante un groupe d'extraterrestres croisés avec des fermiers de Ploutarboarf. En effet, il y a de quoi croire que vous ne vous en sortirez jamais là-haut, tout seul dans votre petit vaisseau au milieu des météorites qui ne cherchent pas spécialement à vous éviscérer. Mais c'est comme ça, parfois la vie est dure !

Quand on est brave, on aime récolter des médailles. Oh ! ça ne sert à rien, bien sûr, à rien de rien, mais c'est tellement bon. Et en plus, ça rapporte quelques points que ne vous serviront à rien de rien eux aussi. Ça serait tout de même bête de se priver !





On vous demande de faire dans le genre efficace, on ne peut pas dire que vous y mettiez de la mauvaise volonté. Dans le genre "je couvre tout l'écran avec mes tirs destructeurs", ce n'est pas trop mal l'air de ce style de jeux qui vous autorisent à boire, à manger, à lire le journal des méros en même temps sans trop vous fatiguer.



On ne s'affole pas! On garde son calme! Les sprites sont bien sûr énormes, la puissance de feu dévastatrice et votre chance de survie proche du zéro, mais la situation n'est pas désespérée. Vous pouvez toujours étirer la console, ça vous évitera de mourir! C'était la minute "Conseil malin, conseil pratique!"



Après la Megadrive et la Nec, Raiden est de retour. Et quel retour! Tenez-vous bien! Le gros problème de ce jeu vient essentiellement de son animation qui se traîne, mais qui se traîne! Si dans un shoot them up, on s'attend à des actions rapides, il faut ici prendre son temps. Côté graphisme, il n'y a guère de changements comparé aux versions précédentes et l'on retrouve une succession de sprites de vaisseaux d'une taille souvent fabuleuse. On aurait pu s'attendre à une bande sonore du tonnerre, il n'en est rien, et l'on ne peut que le regretter vu les capacités de la console. Raiden n'en reste pas moins un shoot them up de qualité, mais qui, sur Super Famicom est peut-être un peu, même beaucoup trop facile, contrairement à la version Nec. Ce n'est pas encore pour cette fois que l'on aura le shoot them up du siècle sur la Super Famicom.

TSR



Dans le feu de l'action, il faudra se méfier de tout ce qui bouge! Tirez sans arrêt, tout ce qui défile à l'écran est mauvais. Et si vous apercevez de petites fées, dites-vous que ce n'est pas dû à la vitesse, mais à votre ange gardien distributeur de bonus, qui veille sur vous. Alors, ouvrez l'œil!



Déjà développé sur PC Engine et sur Super Famicom, Raiden est un petit jeu de tir à scrolling vertical. Ah ça pour sûr des options et des énigmes dans tous les sens abritant tout sur leur passage, vous allez en avoir, mais pour le reste ne vous attendez pas à des miracles de technologie coréenne.

D'abord l'animation est moche et sectable, ensuite la maniabilité est ringarde et le vaisseau que vous dirigez se déplace par à-coups et non pas de manière souple comme il devrait le faire si le jeu avait correctement été réalisé. Pour finir avec les médiocrités notons également que les scrollings infinitésimaux ralentissent pas les foules par leur vitesse et leur brio. Une fois tous ces éléments mis de côté, ce qui n'est déjà pas mal, on peut considérer que Raiden est un jeu correct, mais vraiment à l'extrême limite. Car croyez-moi, même si les quatre niveaux de difficultés proposés permettent au joueur une bonne progression dans le jeu, celle ne suffira pas pour vous échauffer pendant de longues heures. Si vous avez une PC Engine, gardez donc cette version, c'est la meilleure adaptation de ce jeu d'arcade. J'AI DESTROY



EDITEUR : MICRONET
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 3

GRAPHISME : 13
ANIMATION : 09
SON : 13
MANIABILITÉ : 16

71%

GAME BOY

**RYU LE NINJA APPREND À MARCHER:
GUIDEZ SES PREMIERS PAS!**



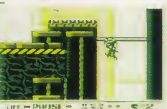
La seule arme magique propre aux ninjas que possède Ryu est la roue du feu. Elle blaste tout ennemi présent sur son chemin à l'écran. Le ninja de l'ombre peut en posséder 5 au maximum et en récolte tout au long des niveaux.

NINJA GAIKEN SHADOW

Pour une fois que l'on ne se paye pas une suite, c'est le pied! Eh ouï, Ninja Gaiden Shadow n'est pas la suite de Ninja Gaiden puisque son action se déroule trois ans avant le terrible combat contre Jaquio "le moche" (sujet de Ninja Gaiden sur Nes, Lynx et Game Gear). Nous sommes en 1985 et l'on retrouve Ryu Hayabusa, le ninja déjà bondissant, en plein entraînement. En effet, il n'a pas encore acquis tous ses terribles pouvoirs qu'il utilisera 3 ans plus tard. Cela ne l'empêche pas de se trouver impliqué dans une aventure bien craignos et bourrée de dangers. L'empereur Gulf, un démon ayant transformé son corps en robot-guerrier perfectionné, met les Etats-Unis à feu et à sang. Comme, justement, Ryu a besoin de s'entraîner, le voilà parti à l'assaut de Gulf et de ses quatre gardiens de fin de niveaux (ça veut dire qu'il y a quatre niveaux dans le jeu!). Ryu peut s'agripper aux barres métalliques situées en hauteur grâce à un filin qu'il lance dans la direction voulue. Il lui suffit ensuite de se rétablir sur celle-ci dans un petit roulé-boulé gracieux et félin. Ses pouvoirs magiques encore peu développés lui permettent de lancer des boules de feu (la "roue de feu") en quantité limitée. Il pourra en récupérer, ainsi que des potions revi-

talissantes, tout au long de sa quête. Tous les bonus sont cachés dans des boules en cristal qu'il faut blaster au katana (en papou, ça veut dire épée japonaise très coupante et dange-reuse!). Ryu parviendra-t-il à se débarrasser de tous ses ennemis? Ce qui est sûr, c'est que, grâce à vous, il fera des progrès! Un jeu très pédagogique en fait!

Le premier boss que vous rencontrerez tient plus de l'homme-araignée que du ninja!



Voici l'un des atouts de Ryu: le filin télescopique. Il lui permet de s'agripper à une poutre et de s'élever jusqu'à elle. Un petit salto vous rétablira sur la poutre et la progression pourra continuer...



Et hop! Encore une valeur sûre du jeu vidéo qui déboule, du moins à la vue du titre: pensez-vous?

Ninja Gaiden Shadow! Déjà avec Ninja Gaiden, on sait qu'on va trouver de la bonne baston des familles et, pour peu que l'éditeur voit à la hauteur, un super jeu d'arcade. Vous rencontrerez un bestiole de "shadow", qui a déjà fait recroquer des milliards de fois dans les jeux de ninjas, et c'est le super hit cosmique, la classe mondiale! Mais au-delà de l'aspect production et au-delà du titre, qu'en est-il de l'intérêt et de l'aspect technique de "Gaiden Ninja Shadow of the Revenge"? Ce jeu est un petit bijou d'arcade et d'action. C'est surtout la maniabilité qui attire l'attention du testeur vigilant: elle est excellente, les mouvements du petit personnage (petit, mais...) sont d'un réalisme époustouflant quand il effectue ses sauts et ses roulé-boulés. Le scrolling est fluide, l'animation des personnages est good et les graphismes de très bonne facture, bien qu'un peu niquiquis... Personnellement, je trouve le jeu un peu léger en ce qui concerne la durabilité (seulement quatre niveaux), un excellent ninja finira ce jeu rapidement. C'est la seule ombre au tableau car le reste est une réussite. Vivement que les éditeurs s'intéressent à Ryu quand il était bébé, ça fera une nouvelle série, une et un super jeu comme celui-ci. Gaiden, c'est bon!

O. PREZEAU

EDITEUR : TECMO
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINI
TEXTE ET NOTICE : FRANÇAIS

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 18
SON : 16

87%

GAME BOY



Popeye peut casser des cubes d'un coup de poing vigoureux. À vous de différencier les cubes qui peuvent être brisés de ceux qui ne servent qu'à bondir sur une autre plate-forme.

I'M POPEYE THE SAILOR MAN (BIS)!

POPEYE 2

Popeye est de retour sur vos écrans. Cette fois, Brutus se prend pour un grand capitaine, un barbouleur des mers. C'est par le plus grand des hasards qu'a lieu une collision entre le gros cargo chasseur des mers de Brutus et le voilier de Popeye. Ce qui permet à l'infâme Brutus de kidnapper Olive, ah le drame! Il va falloir nager jusqu'à la terre ferme et partir à la recherche d'Olive dans l'île de Weatch Field. L'escapade va vous conduire dans les grottes de cette île au trésor (on en profitera du coup pour le récupérer, on va se gêner). Il va falloir sauter, bondir de palmier en palmier, éviter de tomber dans les trous qui s'ouvrent sous vos pieds, grimper aux lianes, s'enfoncer dans des grottes inexploitées, etc.... : le club Med! Les boîtes d'épinards qui représentent vos points de vie se trouvent cachées tout le long du

parcours dans des cubes que Popeye peut briser d'un coup de poing. Il faut récolter des pierres magiques qui vous rapporteront une vie supplémentaire quand vous en posséderez 100. Vous devez aussi éviter ou tuer tout ce qui bouge en général sur votre chemin. Comment faire? Par des grands coups de poing, noblesse oblige! Je vous conseille à ce propos le "super coup de poing" accessible si vous trouvez le cube-bonus adéquat.



S'il trouve le bonus adéquat caché dans un cube, Popeye peut bénéficier du "super poing grillé" qui lui permettra d'atteindre ses ennemis à travers les murs, bing!, dans le trouche!



Il existe de nombreux passages qu'on ne devine pas d'emblée. Par exemple, au premier niveau, vous pouvez sauter sur la cime des cocotiers et atteindre les nuages sur lesquels vous pouvez aussi marcher! Essayez toutes les possibilités, quitte à revenir sur vos pas, car de nombreux groupes de pierres magiques sont en jeu.



Vous vous rappelez de Popeye 1 sur Game boy? Eh bien oubliez vite cet immonde shit!

Le deuxième épisode n'a rien à voir. Le principe était d'une bêtise à faire pleurer ma cousine de deux ans, l'intrèvet friolant les 3D et les graphismes tenaient de l'imposture, tout est changé avec le numéro deux, c'est nouveau, ça lève plus blanc! Il faut avouer, avant d'exhiler de joie intense, que ce jeu est un pompage à 100% du classique des classiques. Mario Bros. Même genre de parcours, mêmes pierres à récolter (disposées en groupes, façon Mario), cubes à briser pour obtenir des bonus ou pour avoir la voie libre, passages secrets marquant aux tableaux boursés de bonus, sans oublier les sempiternels monstres de fin de niveau, stouf, ça suffit! Par pitié! Les graphismes simples et dépourvus façon plates-formes sont simples. Le scrolling tient la route bien que quelque peu saccadé quand trop d'objets sont présents à l'écran. Quel qu'il arrive, l'action est au rendez-vous et Popeye 2 est un super jeu de plates-formes comme je les aime! Et... à joie! — la musique reprend le thème original du dessin animé. Seul point noir dans l'affaire, le jeu est d'une facilité trop facile! — O. PREZEAU

EDITEUR : SIGMA
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
CONTINUE : 5
TEXTE ET NOTICE : ANGLAIS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 17
SON : 18

90%



The Addams Family

**MAIS OU SONT PASSÉS
MORTICIA, LURCH,
GRANNY, PUGSLY
ET WEDNESDAY?**

Une famille Adams a des problèmes. Comment, vous ne connaissez pas la famille Adams? Vous ne connaissez pas ce feuilleton culte américain qui a, depuis plus de vingt ans, enchanté les petits et les grands aux Etats-Unis? Il mettait en scène une famille délirante composée de membres tous droits tirés des classiques des films d'horreur. Bien que tous hideux et horribles, les membres de la famille étaient drôles, attachants et sarcastiques.

Ah la famille Adams, toute une ambience! Et cela est bien agréable de les retrouver sur console portable. Ce jeu fait partie de la nouvelle vague de jeux d'arcade du moment sur Game Boy puisqu'il s'agit de progresser dans un monde immense, composé de 10 niveaux dans lesquels les concepteurs ont fait en sorte de mêler l'arcade et un soupçon d'aventure. Ainsi donc, nous avons le droit à de l'action (partie la plus présente) et de la réflexion, une carte des lieux n'étant pas superflue par exemple. Les décors sont réalistes et c'est un style de jeu qui dépassera les fans d'arcade pure shinoblesque ou de plates-formes martiennes! Une musique d'entrée vous accompagne tout au long de la progression et les adeptes reconnaîtront le thème original du feuilleton. La réalisation est très bonne mais la maniabilité pêche un peu lors de certains passages. Un bon jeu qui change des classiques d'arcade, avis aux amateurs.

O. PREJEAN

EDITEUR : OCEAN
GENRE : ARCADE/PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 14
SON : 17

77%

GAMES



29, rue du Daga - 08000 CHARLEVILLE-MÉZIÈRES

Tél. : 24 59 20 11

SUPER FAMICOM

de 490 F à 649 F

- GOEMON
- SUPER FORMATION SOCCER
- SUPER EDF
- AREA 88
- LEMMINGS
- DARIUS TXEEN
- Y'S III
- MARIO IV
- ZELDA III
- CASTLEVANIA
- SUPER R TYPE
- THUNDER SPIRIT
- ADVENTURE ISLAND
- ROCKETER



JEUX GAME GEAR

de 99 F à 325 F

- MAPPY
- BERLIN WALL
- GALAGA 91
- AX - BATTLER
- DONALD
- SONIC
- FRAY
- FANTASY ZONE
- ALESTE SPACE HARRIER
- PONGO
- CASTLEVANIA II
- NEMESIS II
- ROCK MAN WORLD II
- METROID

NEO-GEO

(Nous consulter)

- SENGOKU
- EIGHT MAN
- MAGICAN LORD
- FATAL FURY
- THE SUPER SPY
- BURNING FIGHT
- KING OF THE MONSTER

NEC

de 299 F à 499 F

- SKWEEK
- FINAL SOLDIER
- DRAGON EGGS
- SYBER CARE
- AFTER BURNER II
- PC RID II
- ADVENTURE ISLAND
- HIT THE ICE
- DAIMAKAMURA
- 1941
- RACING SPIRIT
- POPULOUS

JEUX GAME-BOY

de 195 F à 295 F

- F1 RACE
- GOEMON FIGHT
- F1 HERO GB
- NINJA TURTLES
- PUNISHER
- Dr MARIO
- FRENCH TRANSLATOR
- GARMS
- GB WAR
- MARIO LAND
- NINJA TURTLES II
- MARIO QUEST
- SOCCER
- Dr PROTECTOR

**JEUX RARES
NOUVEAUX
et MEGA CD
Nous consulter**

FRAIS DE PORT EN SUS (NOUS CONSULTER)

BON DE COMMANDE à retourner accompagné de votre règlement
CHÈQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE-REMBOURSEMENT ☐

ou COMMANDE TELEPHONIQUE AU **24 59 20 11**

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Téléphone facultatif : _____

Je désire commander le matériel suivant : _____

GAME BOY ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Vous prenez Dallas, le feuilleton, et vous transposez le tout en Perse. Vous obtenez le scénario du jeu, un vrai mélo tordu et épique ! Les temps ont bien changé depuis que le Sultan est parti pour de lointaines conquêtes. Le peuple se voit supprimer toutes sortes de privilèges et la famine guette. L'empire est tout à coup plongé dans la misère et la peur. Le responsable ? Le grand Vizir Jaffar qui, sitôt le Sultan parti, a pris l'intérim du pouvoir. Comme on n'est pas chez Ecco, l'intérimaire Jaffar se nomme dictateur. Ce dernier n'a pas les capacités pour gouverner un royaume. S'en suit alors une série d'exécutions sommaires, la corruption s'installe et le régime de la terreur est instauré. Un seul obstacle empêche Jaffar d'accéder au rang suprême de Sultan : une femme, la sœur du Sultan, seule héritière du trône. Il suffit à l'ignoble Jaffar, me direz-vous, de se marier avec la Princesse de Perse. Bravol mais il faudrait pour cela que la jeune fille soit d'accord, ce qui n'est pas le cas. Car c'est à vous qu'elle destine son cœur ! vous ! un valeureux guerrier de la garde du Sultan (le vrai !). Vous voilà fourgué dans un plan bien galère, car Jaffar l'ayant appris, vous êtes fait prisonnier, on vous confisque votre épée et l'on vous jette au fin fond du donjon du Sultan. Quant à la princesse, le choix est simple : ou elle épouse Jaffar, ou elle est exécutée. Elle a 60 minutes pour se décider. Sa réponse est non. Vous êtes alors le seul qui peut la sauver des griffes de Jaffar et le seul à pouvoir aussi sauver le royaume. Pour cela, il vous faut sortir de ce labyrinthe de pièces piégées et infestées de gardes. Si vous parvenez à vaincre les 12 niveaux du donjon, vous aurez la chance de devenir le Prince de Perse !

Prince of Persia

**PERSIA,
TON UNIVERS
IMPITOYABLE !**



En début de jeu, soit vous recommencez une partie, soit vous démarrez à un niveau dont vous aurez eu le mot de passe. Vous avez 60 minutes pour venir à bout du donjon. Lorsque vous recommencez une partie à un niveau quelconque, vous gardez les points et le temps de votre partie antérieure. Pas de triche possible !



Voici le premier écran du jeu : si vous reculez, une herse vous en empêche ; vous ne pouvez pas aller très loin non plus par le haut, car c'est un cul de sac ; en bas, se trouvent des murs des deux côtés ! Comment faire ? Avancez un peu à l'étage inférieur et la dalle sur laquelle vous passerez, cédora sous vos pas : c'est le départ d'une grande aventure à travers un labyrinthe gigantesque.

IL FAUT D'ABORD TROUVER L'EPEE !



(note : rencontre sans l'épée avec premier soldat) Vous allez vite rencontrer des soldats armés qui gardent le passage. Le seul moyen pour progresser à ce niveau est le combat. Mais vous perdrez infailliblement si vous n'avez pas récupéré votre épée.



(note : endroit du 1er niveau où se trouve l'épée) Voici l'épée tant convoitée. Il s'agit en fait de votre propre arme qui a été confisquée et jetée là.



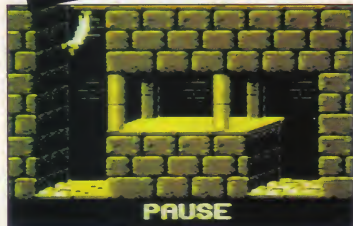
(note : combat avec épée contre un soldat)

Vous pouvez maintenant lutter à armes égales et ainsi passer là où vous voulez.



LES PRINCIPAUX OBSTACLES DE PRINCE OF PERSIA

Tout au long des progressions, vous vous retrouverez face à des herses qu'il faudra ouvrir en passant sur les dalles adéquates.



Certaines dalles qui se brisent sous vos pas ont une autre fonction que celle de vous permettre d'accéder à une galerie inférieure. Vous pouvez choir d'une hauteur qui vous sera fatale.

Des pièges composés de pics amovibles parsèment le jeu. Il suffit de passer à travers les pics, pas à pas, sans courir, et il n'y aura pas de bobo ! Bien sûr, pas question de tomber par une trappe ou une dalle qui cèdent sur ces pics...

Les seuls obstacles humains ne sont pas les pirates finalement ! Il suffit de posséder l'épée et de ne pas être né avec deux mains gauches !



Déjà vu sur PC, ST, Amiga, récemment sur PC-Engine et chez ma concierge, Prince of Persia est maintenant un hit confirmé et adulé. Programmé par un spécialiste de ce genre de jeu sur l'antique Apple II, il n'était pas voué à un succès commercial comparé aux super productions de l'époque : conversions de grands jeux d'arcade, adaptations de films à succès, jeux d'aventures aux graphismes époustouflants, etc. De toute façon, je ne vois pas pourquoi je vous parle show-business, car en fait, on se fout des modes et des tendances commerciales. Moi, je vous affirme que ce jeu est un petit bijou mêlant l'arcade, les réflexes, la réflexion, l'aventure et tout ça ! Ce n'est pas un jeu qui trépasse d'entrée, il faut y jouer quelques minutes pour se rendre compte de la puissance du machin ! Les niveaux sont gigantesques, le challenge est dosé et surtout l'animation du personnage est splendide, un vrai dessin animé ! Tous les mouvements sont d'un réalisme à couper le souffle, un plaisir pour les yeux ! La maniabilité peut surprendre au début, mais c'est justement le principe du maniement du personnage qui est à la base du jeu : on s'habitue vite. De toute façon, le maniement se fait bien plus facilement que sur micros, on meurt beaucoup moins dans cette version. Les décors ne sont pas à tomber par terre mais suffisent à rendre une atmosphère réaliste de galeries d'un donjon. Un jeu sublime qu'il faut posséder. **O PREZEAU**

EDITEUR : VIRGIN GAMES
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
GENRE : ARCADE / AVENTURE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 19
SON : 15
MANIABILITÉ : 17



95%

GAME BOY

Bill Elliott

**DAYTONA
EN DIRECT
SUR VOTRE
GAME BOY.**

NASCAR FAST TRACKS

Le champion automobile Bill Elliott a été contacté par Konami, pour superviser une simulation du sport dans lequel il excelle : les courses sur circuits avec des voitures de série. Bien-sûr, ces voitures ne sont pas celles que nous conduisons vous et moi ! Ces dernières sont customisées à mort ! Vous allez pouvoir réaliser le rêve de conduire une Oldsmobile, une Ford Thunderbird, ou encore, une Chevrolet, dans des conditions extrêmes. Nascar est une course de voitures qui prime l'aspect simulation, puisque la vue proposée est celle du circuit, telle que la voit le conducteur. Toutes les options sont présentes : vous choisissez le circuit, les vitesses, automatiques ou non, la phase de qualification, etc... Bonne course !

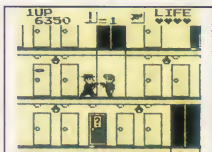


EDITEUR : KONAMI
NOMBRE DE NIVEAUX : COURSES
GENRE : SIMULATION AUTO.
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 8
SON : 15
MANIABILITÉ : 19
GLOBAL : 50%



Nascar est un des rares produits en 3D pleines sur Game Boy. Il promet quand on regarde derrière la boîte (genre bien connu des habitués des présentoirs de jouets) mais dès qu'on y joue (haine venue, c'est alors trop tard !). La gestion des divers aspects d'une simulation n'est pas intuitive : on accède à toutes les options possibles. Mais essentiel : la course, révelée des graves lacunes quant à l'animation... En ligne droite, pas de problème : l'accélération en 3D scrolle bien, les autres voitures sont bien dessinées, les sensations sont au rendez-vous. Mais dès que la voiture amorçe un tournant (souvent en pente), c'est l'horreur, l'enfer des yeux ! Que l'on ait de petits déplacements pour certains passages de jeu, d'accord, mais là, c'est vraiment du délire, des branches de saucissons d'écran ! on ne sait même plus où se trouve la voiture ! Faire de la 3D rapide est une performance appréciable, encore faut-il que la jouabilité suive. Ce jeu est un échec. O. PREZEAU



Ce jeu fleur bon la doute, mais soyez, comme je vous le disais, vigilant. Les graphismes sont trichés, l'action est répétitive, la réalisation même, en globalité, ce n'est pas le jeu du siècle, loin de là. Seulement, Elevator Action garde l'esprit des classiques jeux de plateformes un peu dévotuels qui ont fait les grands jours des Apple et ensuite des C64. Un léger parfum de réflexion plane et l'on se prend malgré tout au jeu. En fait, on ne se trouve pas en présence d'un jeu d'action pure et violente ou d'un jeu d'arcade aux graphismes qui tuent, mais d'un petit jeu qui aura dû mal à se faire une place parmi les super productions du moment sur Game Boy.

O. PREZEAU

ELEVATOR Action

OTTO ET BAD GUY DANS UN ASCENSEUR...

La BGI (Bad Guys International) a de nouveau frappé. Cette fois, il ne s'agit pas de cadavres ou de prises d'otages, mais tout simplement de vol de disquettes. Rien de bien grave s'il ne s'agissait que de disquettes quelconques. Mais les mauvais gars internationaux ont choisi le gros lot, la cerise sur le gâteau : les disquettes en question, contiennent des secrets d'état, qui ne doivent être en aucun cas divulgués. Vous êtes Otto, l'agent 17, toujours prêt à intervenir dans les coups durs. Vous allez tenter de récupérer la totalité des disquettes planquées dans un building. Votre seul rôle est d'ouvrir les portes et de récupérer chaque disquette qui se trouve derrière. Attention, c'est à un bandit que vous aurez à faire s'il n'y a pas de point d'exclamation sur la porte. Soyez vigilant.

EDITEUR : TAITO
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1

GRAPHISME : 12
ANIMATION : 14
SON : 12
MANIABILITÉ : 19
GLOBAL : 70%

LA PREMIERE PUBLICITE COMPARATIVE SUR LES PIN'S

La pub comparative étant autorisée – sous certaines conditions – depuis le mois dernier, Joypad est fier de vous présenter la première publicité comparative française sur les pin's.

LE PIN'S "JOYPAD"

- Tirage limité (3000 exemplaires)
- En laiton
- Avec estampage argenté
- Diamètre: 20 mm
- Porte la mention "Superstar Joypad"
- Bleu roi, jaune, rouge et argent
- Ne coûte que 25 francs
- Méga-beau
- Attire la chance, l'amour et la réussite
- Recommandé par l'Association Française des Pin's
- Signe distinctif des consolomaniaques
- Fixation normale, par clippage
- On peut le commander à Joypad, très facilement



LE PIN'S "L'UNION DES COMMERÇANTS DE PLOUTARBŒUF"

- Tirage illimité (100 exemplaires pour l'instant, mais il est possible qu'ils en fassent beaucoup plus)
- En carton
- Avec estampage au Stabilo Boss jaune fluo
- Diamètre: 15 cm
- Porte la mention "L'union des commerçants de Ploutarbœuf"
- Vert pâle, vert sombre, vert moyen et carton
- Coûte 150 francs
- Giga-laid
- Attire la foudre, les ennuis et les chiens errants
- Recommandé par le boulanger et le boucher de Ploutarbœuf
- Signe distinctif des Ploutarbésiens
- Fixation anormale, par collage à la Superglu, qui bousille les vêtements
- Il faut acheter du pain ou de la viande à Ploutarbœuf pour l'avoir



Alors pourquoi hésiter davantage? Le pin's Joypad est le meilleur pin's du monde, des tests en laboratoire l'ont prouvé! Vous pouvez le commander sans perdre un instant!

BON DE COMMANDE

à découper ou à recopier et à envoyer à Joypad, Service Pin's, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement et une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

Nom:.....

Prénom:.....

Adresse:.....

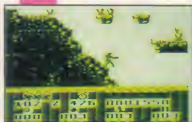
Code postal:.....

Ville:.....

Je commande pin's à 25 francs chaque. Ci-joint mon règlement en chèque, ainsi qu'une enveloppe timbrée avec mon nom et mon adresse

GAME BOY

TURRICAN



La descente aux Enfers pour le Turrican. Remarquez l'écran du bas bien fourni en renseignements de toutes sortes.

**VOUS ETES LE TURRICAN
ET VOUS N'ETES PAS CONTENT!**

Nous voilà sur Alterra, une planète récemment colonisée par les humains, poussés en cela par la surpopulation sur Terre.

Le problème est que le climat n'est pas des plus hospitaliers sur Alterra. C'est pour cela que les colons ont conçu Morgul, un écosystème à l'échelle d'un pays placé dans des bulles gigantesques et reliées entre elles. Suite à une modification brutale de la température, l'écosystème mis en place se voit menacé du jour au lendemain. C'est une véritable catastrophe pour les habitants d'Alterra, d'autant plus que Morgul va devenir complètement frapadingue! Son système interne ayant été gravement touché lors du cataclysme, la gestion de la vie végétale déraile complètement. Un Turrican, être mi-homme, mi-végétal et totalement bionique, se voit chargé de détruire Morgul le taré! Vous êtes le Turrican; arrivez-vous à nettoyer la planète de ses hordes de mutants végétaux afin de permettre aux colons de revenir chez eux?



Il faut explorer des galeries en blastant les cubes qui obstruent l'entrée. Ces conduits sont dangereux car ils ne permettent pas au Turrican de se dégager facilement lors des attaques en ombre. Remarquez les pierres précieuses sur le deuxième cliché: il faut en récolter le plus possible.



De nombreux jeux sortent sur Game Boy ces derniers mois sont d'une qualité exceptionnelle et l'on ne va pas s'en plaindre, au contraire. Le portable de Nintendo n'a pas dit son dernier mot. Adaptez Turrican était un défi de plus pour les programmeurs et le résultat dépasse toutes nos espérances. La jouabilité est idyllique. Ceci est sans doute dû aux qualités techniques sur l'ordre la ligne. Les sprites sont de petite taille mais c'était plus évident pour les concepteurs de primer l'animation par rapport à la grandeur des sprites. Le jeu est le reflet de ses grands frères sur MegaDrive ou sur micros, et l'on ne pourra lui reprocher que sa difficulté. Un challenge pour celui qui tentera l'aventure éblouissante de Turrican; une réussite pour les programmeurs qui ont tenté la conversion.

O. PREZEAU

La première chose à faire est de tirer sur les bonus qui volent dans les airs. Un item apparaît alors, il suffit de le chopper et pif, pouf, un tir supplémentaire gratuit! Une foule de ce genre de bonus est proposée le long de votre progression, et c'est heureux, vu la difficulté du jeu!



EDITEUR : ACCOLADE
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : -
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : -

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 18
SON : 17
MANIABILITE : 17

90%

LA VOILA!



**EXCLUSIVEMENT
POUR CONSOLES !**

La Bible des Astuces sort enfin! Elle contient des trucs, astuces, cheat modes, solutions et plans pour tous les jeux, pour toutes les consoles (Sega Master System, Nintendo NES, Megadrive, Super Famicom, NEC, Lynx, Neo Geo, Game Boy, Game Gear).

1ER VOLUME (DE A à L): SORTIE NATIONALE LE 30 MARS 1992, 40 FRs!

Mais vous pouvez recevoir ce premier volume de "la Bible des Astuces" chez vous, le port est gratuit! Il vous suffit de renvoyer le bon de commande ci-dessous avec votre règlement.

B O N D E C O M M A N D E POUR LE 1ER VOLUME DE LA BIBLE DES ASTUCES

à découper ou à recopier et à renvoyer (avec votre règlement en chèque) à: Joypad, Bible des Astuces, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

Nom:.....Prénom:.....

Adresse:.....Ville:.....

Code postal:.....Votre console:.....Votre âge:.....

UN RYTHME D'ENFER

Le Meilleur du Football

Précis - réaliste
très amusant

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD



TM © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES
ALL RIGHTS RESERVED

ANCO

This Game Pak can only be used with the Mettel or NES versions
of the Nintendo Entertainment System.

LICENSED BY NINTENDO
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

Original
Nintendo
Seal of
Quality



IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

Distribué par
GUILLEMOT INTERNATIONAL, BP 2, 56200 LA GACILLY Tél : 99.08.90.88

Nintendo

GAME BOY

Super
KICK OFF



LICENSED BY
Nintendo

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD

Original
Nintendo
Seal of
Quality



Nintendo®

Tous les joueurs ont des caractéristiques individuelles différentes qui tiennent compte de leurs qualités et de leur condition physique.

Un contrôle joystick instinctif pour effectuer des passes, pour dribbler, tirer, faire une tête, intercepter le ballon ou faire un tackle glissé.

Vous retrouverez tous les éléments d'un véritable match avec des corners, des remises en jeu contrôlées, des dégagements, des prolongations, des cartons rouges et jaunes, des coups francs, ces fameux effets qui vous permettent de déterminer la trajectoire de la balle... et de nombreuses autres options.

Des matchs de coupes, deligue et du trophée européen avec une décision aux penaltys.

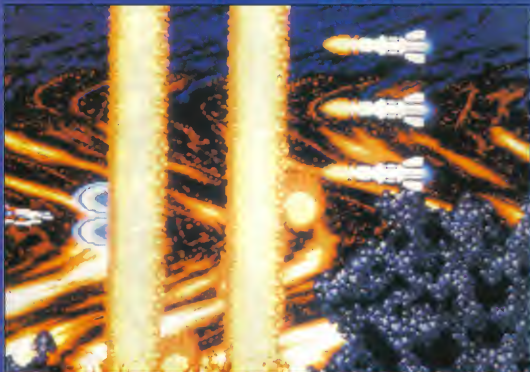
Original
Nintendo
Seal of
Quality

Nintendo® GAME BOY™, the Nintendo product
Seal and other marks designed on "TM" are
trademarks of Nintendo.



French Collection est une nouvelle rubrique qui fait son apparition dans ce numéro de Joypad. Vous y trouverez les tests des jeux qui sortent officiellement et qui avaient déjà été testés dans Joystick ou Joypad lors de leur sortie ou impart. Cela concerne donc, actuellement, des jeux Game Boy, Game Gear et Megadrive et, dans un proche avenir, ceux de la Super Nintendo. Il nous a semblé utile de créer cette rubrique pour les raisons suivantes : d'une part, les nouveaux lecteurs ne comprendraient pas que nous ne testions pas les jeux distribués aujourd'hui, sous prétexte qu'un test a déjà été publié dans Joystick il y a un an ou deux, d'autre part, il est important de réactualiser le test des jeux qui sont désormais largement disponibles. Si vous êtes un lecteur de Joystick, ne vous étonnez donc pas si les notes ne sont plus les mêmes que celles des tests précédents. Cela est normal dans la mesure où certains programmes ont pris un coup de vieux et qu'ils supportent mal la comparaison avec des nouveautés du même genre. Nous espérons que French Collection vous plaira, écrivez-nous pour nous dire ce que vous en pensez.

THUNDER



Un des exemples-typiques de la performance graphique et technique dans Thunderforce III: vous prenez un fond qui ondule, un scrolling différentiel du rochers au premier plan, des sprites ennemis grands et superbement dessinés et vous ajoutez d'un peu d'effets graphiques auxquels votre vaisseau ne doit surtout pas se frotter: les colonnes de feu qui traversent l'écran, superbe!

Vous vous êtes à peine remis de vos exploits dans Thunderforce II que vous voilà à nouveau mis à contribution pour faire régner l'ordre dans notre galaxie. Vous êtes le genre de mec cool, relax, alors vous n'en voulez pas à vos chefs. Même si en cet après-midi où vous vous fâchiez masser par deux créatures pulpeuses en sirotant un coca glacé sous le soleil de Floride, un coup de beeper vous rappelle à l'ordre. On fut étant signalant une horde d'aliens sanguinaires et surtout très énervés dans la partie Est de la Galaxie. Plus exactement, c'est le système Myll composé de six planètes qui est ayant été en danger, maintenant. Dire que ces planètes sont en danger fut/sera/ayant été/être minimiser avec optimisme la réalité (Note du correcteur: c'était un avertissement. Si tu ne fais pas gaffe à ta concordance des temps, je vais te saboter tes tests). Elles sont en fait toutes occupées depuis peu par un empire aussi puissant que chaotique. Mais le plus important reste que cet empire est d'une origine plus extra que terrestre! Ses vues sur la Galaxie donnent le frisson, le but ultime étant



Une des brutes de fin de niveau qu'il faut détruire pour espérer continuer le jeu.

l'invasion de notre système solaire, le dernier résistant à l'occupation interstellaire par la race alien. Vous comprenez maintenant quel va être votre rôle: celui de piloter le Thunderforce III, prototype à armement évolutif et rapide comme l'éclair. Pas besoin de longs discours pour vous présenter votre mission qui va consister à nettoyer les six planètes. Vous êtes l'acteur principal d'un des plus terribles des shoot them ups de tous les temps sur Megadrive. Un scrolling horizontal va vous mener dans six gigantesques niveaux aux décors différents. Vous aurez ainsi un aperçu de ce que la nature peut réserver de désagréments quand les éléments se déchènent: le feu, la glace, l'eau, les plantes. Le leitmotiv dans cette malheureuse histoire est le serpent: on trouve des serpents à tous les niveaux et sous toutes les formes, leur but ultime étant de vous empêcher de passer. Ne vous laissez pas impressionner par tant de violence, un Thunderforce ne renonce jamais, encore moins un Thunderforce III!

FORCE III

LES PLANETES A DECOUVRIR



PLANET: HYDRA TARGET: GARGOYLE WEAK POINT: STOMACH. Hydra est la première planète qui se présente à vous avec un décor faisant penser à un pantagruelique forêt vierge. Vous prenez l'Amazonie et on tapissez une planète, l'horreur! Des plantes vertes habituellement inoffensives deviennent terriblement redoutables. Notez que ces plantes font plusieurs dizaines de mètres de hauteur! Je ne vous parle même pas des fleurs géantes lancées de boules de feu...



PLANET: SEIREN TARGET: KING FISH WEAK POINT: EYE. Nous voici dans le niveau aquatique du jeu. Comment s'en rendre compte? C'est très simple: des bulles traversent l'écran de bas en haut, elles remontent vers la surface. Comme dans la plupart des autres niveaux, les fonds scrolent avec plusieurs niveaux de scrolls parallèles. Outre les ennemis, les lasers transversaux qui protègent la zone, vous devrez slalomer entre les rochers et les récifs de coraux roses. Les principaux habitants de cette zone sont des terropeps, sortes d'escargots géants préhistoriques.



VOUS POUVEZ CHOISIR LA PLANETE QUE VOUS DESIREZ PARMI LES CINQ; LA SIXIEME PLANETE N'EST ACCESSIBLE QU'APRES AVOIR TERMINE LES CINQ AUTRES.

PLANET: ELLIS TARGET: MOBILE FORT WEAK POINT: CONTROL UNIT. Le niveau de la glace: un paysage aussi gelé qu'hospitalier vous attend sur Ellis. Des vagues de vaisseaux rouges métallisés apparaissent de nulle part et des pics géants de glace vous barrent la route. Le problème est que ces stalactites de glace mobiles apparaissent sans crier gare...



PLANET: GORGON TARGET: TWIN VOLCAN WEAK POINT: SEARCH RADAR. Sans doute le niveau le plus impressionnant des vagues d'ennemis et de votre vaisseau, le décor du fond subit une déformation saisissante, du jamais vu sur console (à l'époque de la sortie de la version japonaise). Rien que cette déformation vaut le détour. Votre vaisseau traverse ici une zone en feu: les ennemis vous arrivent au laser lourd, des colonnes de flammes traversent l'écran de part en part, des vagues d'oiseaux de feu vous poussent vers le magma mortel.



PLANET: HAIDES TARGET: C. LOBSTER WEAK POINT: EYE. Le niveau le plus stressant: les parois sont mobiles et il n'est pas rare de voir monter le sol jusqu'à ne vous laisser comme passage qu'une minuscule galerie. D'autre part, des mirages de paroi se rotation ajoutent du piment à votre progression déjà difficile. Ici vous voyez un canon lance-bulles piégées; celles-ci contiennent des petites bulles au contact mortel. Les zémons sont protégés par des billes vertes qu'il faut détruire pour pouvoir passer et atteindre les canons.



Pour les possesseurs de Megadrive française, le grand jour est arrivé: Thunderforce III, la référence

du shoot-them-up sur Megadrive, sort enfin en Europe. Bon, les amateurs de versions japonaises connaissent tous ce formidable jeu alors je m'adresse à ceux qui cherchent LE shoot-them-up sur Megadrive. Eh bien, ne cherchez plus! Considéré comme un peu difficile, ce jeu se place parmi les tous meilleurs dans sa catégorie. Bien qu'ayant plus d'un an, je ne vois pas quelle autre cartouche sortie depuis arrive à sa hauteur. D'autant que la mode serait plutôt aux avions de chasse ces temps-ci. Alors retrouver un bon vieux scrolling bien horizontal et des vaisseaux bien spatiaux, ça fait plaisir! La réalisation graphique est splendide, les effets sonores d'un réalisme à vous couper le souffle (les bruits sourds des missiles dans l'eau et leurs impacts sur les ennemis) et l'animation ne saccade pas d'un pet de microbe. Alors bien sûr, les râleurs argueront du fait que la jouabilité laisse parfois à désirer vu la difficulté du jeu, moi je leur répondrai avec l'aspirin qui me caractérise d'aller jouer à Battle Squadron (un autre bijou graphique) pour voir un peu! Thunderforce III, c'est de la dynamique!

O. PREZEAU



Les habitués des cartouches import connaissent tous Thunderforce III et ceux qui n'achètent que des cartouches

françaises vont s'écarter en découvrant ce chef-d'œuvre du genre. En dépit de son âge (il est sorti il y a près de deux ans au Japon), Thunderforce III est toujours le meilleur shoot them up sur Megadrive, avec Hellfire qui sortira également très prochainement. La réalisation est tout simplement irréprochable, avec notamment des scrollings différentiels parfaits et de magnifiques monstres de fin de niveau, et l'action stressante à souhait à de quoi satisfaire les amateurs les plus exigeants. Il est du reste amusant que ce jeu sorte en France juste au moment où la version Super Famicom arrive. Les deux versions sont réussies, mais c'est celle de la Megadrive qui a le plus la pêche car elle est nettement plus rapide. Un must.

AHL



94%

EDITEUR : TECNO SOFT
MACHINE : MEGADRIVE
GENRE : SHOOT-THM-UP
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 7
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 18

UN SHOOT-THM UP SAUCE MYTHIQUE !



PHELIOS



Voici votre premier véritable ennemi : la Méduse. Prenez garde à ses tirs qui ricochent sur les parois, ils pourraient bien vous surprendre !

Pauvre Phoebus Apollon, si tendre et douce Artémis vient de disparaître, enlevée par un dieu maléfique comme seuls les enfers savent en sortir. Je vous laisse imaginer la tête de cet être aussi divin que démoniaque. Apollon, guidé par les flèches de l'amour part donc, à dos de Pégase, affronter le

peuple des mondes souterrains. Artémis est en danger, car son ravisseur n'a d'autre vue que de la faire mourir, se vengeant ainsi d'un imaginaire affront et faisant du même coup souffrir l'un de ses ennemis les plus puissants, Apollon. Armé de sa seule épée magique, Apollon sillonnera alors le ciel en quête de sa dulcinée, qu'il ne retrouvera qu'après bien des aventures.



Ramasser autant de bonus que possible. Où les trouver? Easy! Il faut abattre quelques oiseaux au plumage doré. On ne fait pas d'annelette sans causer d'ouïs! On ne libère pas une déesse sans allumer un feu sacré.



Dans ce cercle prenez votre mal en patience et votre môle de Pégase par la bride. Pas de problème, restez dans le centre du cercle en évitant de vous prendre trop de tirs, sinon, vous risquez de tomber de haut.



Phélos est, il ne faut pas en douter, l'un des meilleurs shoot them up sur la Megadrive. Les musiques sont plutôt sympas, les graphismes fins et agréablement colorés, contrairement à certains autres, et l'animation, sans être d'une rapidité optimale est excellente. Les scrollings, latéraux et horizontaux sont souvent sur plusieurs plans, ce qui ne gâche bien évidemment rien au spectacle. Ce n'est pas la peine d'épiloguer sur Phélos qui, sans fournir beaucoup de points nouveaux dans cet univers saturé qu'est le shoot them, tire habilement son épingle du jeu. Alors, avis aux nombreux amateurs!

T.S.R.



Gare aux bords, gare aux bords! Si vous vous prenez un mur dans votre divin nez, vous vous retrouverez vite dans un divin cercueil. Immortel ou pas, il n'y a pas de vies infinies ici, alors...



Certains bonus vous confèrent une puissance de tous les diables, enfin, de tous les dieux. Il faut savoir à quel camp on appartient! Et si Apollon devenait le premier collaborateur de l'histoire?



Face à ces démons, tentez l'esquive si votre tir n'est pas suffisamment concentré. Sinon, vous risquez de ne pas avoir le temps de sortir votre divin nectar et votre divine ambrosie et Apollon, il aime bien manger sur son cheval!



Des sorcières ont, mais avec la ténacité amovible! C'est pas courant, mais assez balais dans le genre!



Dans le ciel il y a des dragons, de gros dragons. Mais Apollon lui, il n'aime pas les dragons, ah, non ça il n'aime pas! Alors, Apollon, il va leur faire sauter la tête à grands coups d'épée. Oh! en n'est pas mochant mais c'est juste pour rire!

EDITEUR : NAMCOT
MACHINE : MEGADRIVE
GENRE : SHOOT-THÉM-UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 17
SON : 13

84%

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*



MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre C^{al} Nice-Etoile . Niveau -1.Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU
A NICE

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél.34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Règle . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSÉES

Galerie des Champs . 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

UN BON PLAN POUR UN SACRÉ BIPLAN!

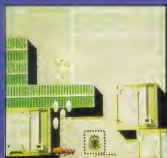
FLYING SHARK



Voilà ce qui arrive lorsque l'on vous met en colère!
Domage évidemment que votre stock de ces charmantes bombinettes soit relativement réduit, sinon, en voilà bien ce tous les jours!



Malgré sa taille impressionnante, cette ennemi n'est pas cette arme fatale qu'il vous faut retrouver. Je vous laisse imaginer la taille de cette arme absolue! Inquiètes-vous surtout de sa puissance.

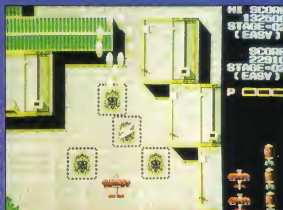


Dans la série des shoot them up sans vaisseaux spatiaux, la version light on quelque sorte des shoot them up, voici le biplan qui massacre tout. Ne vous emballez cependant pas, il n'y a pas de quoi. Flying Shark est un shoot them up à scrolling vertical on ne peut plus classique. Mais attention, classique ne veut pas pour autant dire mauvais. Les graphismes sont loin d'être laids, l'animation est fluide à souhait et les musiques, bien loin de verser dans l'exceptionnel, ne sont pas mal du tout. Hélas (ah, là ça se gâte!), il n'y a guère d'originalité dans ce jeu. Mis à part détruire tout ce qui bouge, ou ne bouge pas, à l'écran, sans avoir besoin de réfléchir une seule seconde, il n'y a pas grand-chose à faire qui soit vraiment passionnant. Le point fort de ce jeu consiste certainement dans ces sprites ennemis démesurés qui, pour une grande majorité, valent la peine d'être découverts.

T.S.R.

Que vous vous battiez au lance-flammes, aux tirs laser entrecroisés ou aux tirs laser réguliers, le principe restera le même: il faudra tout détruire. Une fois encore, le Dieu Thy O'Tho Mattick risque d'être de la partie!

As de l'air, véridique héros de votre armée qui ne cesse de se battre au nom de la liberté, de la fraternité et de toutes ces autres choses, vous voilà engagé dans un nouveau conflit. A cœur vaillant rien d'impossible! Votre QG vous a informé que l'ennemi venait d'acquiescer une arme qui risquait de mettre en péril la vie de millions d'innocents. Votre mission est par consé-



Ramasser les bonus là où ils se trouvent, c'est-à-dire sous les ennemis fraîchement abattus. Si votre propre armée vous fournissait en bonus, vous n'auriez pas besoin d'aller voler ceux des ennemis aussi. Ah! Ces réductions de budget!

pourrait faire figure d'arme de la dernière chance. Le monde entier des hommes libres compte sur vous, ne le décevez pas!

quent fort simple, elle consiste à vous infiltrer sur le territoire adverse en y faisant un petit massacre en bonne et due forme, la notion de "petit massacre" étant laissée à votre appréciation personnelle, et à détruire tout ce qui

EDITEUR : SEGA
MACHINE : MEGADRIVE
GENRE : SHOOT-THM-UP
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
TAILLE CARTOUCHE : 4MB

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 13

78%

GHOSTBUSTERS

I'M AFRAID IN **2** NO GHOSTS !

Ne cherchez pas de traces de Ghostbusters I sur Game Boy, cela fait un an (date de sortie de Ghostbusters II en version japonaise) que j'écume le monde afin de trouver cette cartouche. Peu importe, la vie privée de O. Prézeau ne regarde personne ! Ce jeu fait évidemment référence au film dont le titre s'inspire et nous retrouvons nos quatre lourdeaux sur l'écran de la Game Boy cette fois-ci ; vous pensez bien que Peter, Egon, Winston et Ray n'allaient pas se cantonner à pourchasser le fantôme gluant sur un écran de cinéma ! Les voici donc à la chasse, munis de leur laser à entropie et de leur boîte avalaise d'ectoplasmes... On respire ! L'action consiste en une suite de niveaux en vue de dessus, mettant toujours en scène deux des Ghostbusters : l'un

tire sur les fantômes, l'autre les aspire pour les enfermer dans le caisson high-tech spécial ghosts ! Slurmp, pif, paf, dans la boîte ! Vous contrôlez les deux personnages en même temps, avec les curseurs, et les faites agir séparément, à l'aide des boutons rouges au milieu à droite, sur votre Game Boy (là où est inscrit : A et B.) Bonne chasse !

36 15 JOYPAD LE MINITEL DES CONSOLEUX OUVERTURE LE 2 MARS



Ghostbusters II n'est pas un jeu tout récent au Japon, et, depuis, on a fait beaucoup mieux en matière d'arcade. Attention, ce jeu n'est pas non plus une daube des familles ; simplement, ne vous attendez pas à du grand art.

La réalisation reste acceptable avec de bons graphismes (l'ambiance humoristique du film est bien transcrite) et un scrolling multi-directionnel parfait. Pour la musique, vous vous en doutez, on a droit au classique thème du film, et l'effet est superbement rendu. Génial ! La maniabilité est bonne et l'on s'habitue parfaitement à l'originalité du jeu, qui consiste à faire progresser deux personnages en même temps. Les lieux à visiter sont sympas, l'ambiance est là. Le plaisir de jouer semble être davantage en retrait. A vous de voir, comme toujours !

O. PREZEAU

EDITEUR : **HAL LABORATORY**
MACHINE : **GAME BOY**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 14
SON : 14

70%

MICROMANIA SUR FR3 !

Chaque mercredi vers
18h et le dimanche
à 10h15 **MICROMANIA**
vous dévoile tout sur les
jeux dans l'émission

2 Mégadrives à gagner
chaque semaine



MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre C^{al} Nice-Etoile - Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU
A NICE

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Piquette et 4, passage de la Règle - Niveau -2
Métro et RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs - 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Ronde des Mirrors - RER La Défense - Tél. 47 73 53 23

ASTUCES

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution ! Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions.

Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD

Trucs/Astuces

103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Salut la compagnie !

Alors quoi de neuf depuis le mois dernier ? Vous avez réussi à finir tous vos nouveaux jeux, ou vous avez trouvé quelques astuces intéressantes ? Alors, pas une minute à perdre : take a pen, and push the envelope in the boîte aux lettres et maybe que récompense if astuce is selected !

En tout cas, nous comptons sur vous, les p'tits lous !

Stef

nintendo

SHADOW WARRIOR

Au niveau 5-3, en montant tout en haut, vous ramasserez une vie supplémentaire, redescendez d'un étage, puis remontez. Comme par miracle, la vie y sera de nouveau. En répétant ce petit manège plusieurs fois, vous pouvez ainsi vous constituer un bon stock de vies pour continuer l'aventure sans soucis.

Pour accéder au "Sound Test", quand apparaît l'écran "TECMO Presents" à l'écran, appuyez sur gauche, bouton A, bouton B et Start. Le "Sound Test" apparaîtra, il n'y a plus qu'à changer le numéro de la musique en pressant haut et bas sur la manette. En appuyant sur le bouton A, on démarre la musique sélectionnée et en appuyant sur le bouton B, on arrête la musique.



megadrive

POPULOUS

Voici quelques codes de mondes pour Populous.

Monde 25: QAZITORY
Monde 50: HOBZJOB
Monde 75: NIMLOPILL
Monde 100: CALEOLD
Monde 125: FUTDIMAR
Monde 150: BINQUEME
Monde 175: ALPAPAL
Monde 200: EOAMPMET
Monde 225: HURTOGODOR
Monde 250: VERYOXT
Monde 275: BUGINOND
Monde 300: BILQAZOUT
Monde 325: SCODEING
Monde 350: SUZDIEHOLE
Monde 375: SADOUTER

Monde 400: BADMEILL
Monde 425: BURIKEPIL
Monde 450: JOSYMAR
Monde 465: IMMOXILL
Monde 475: MINCEME
Monde 485: SCODIDOR
Monde 490: MORASPIL
Monde 494: WEAVUSPERT



nec

PARASOL STARS

Pour avoir 99 crédits, prenez les trois étoiles afin de faire un miracle et quand vous aurez tué le monstre de ce tableau, une porte apparaîtra, touchez-la, vous verrez un trésor (une pièce de dix francs), prenez-la et vous aurez 99 crédits.

Pour gagner des crédits, lancez des bulles dans le vide, et quand une pièce de cent francs apparaît, prenez-la et vous aurez un crédit.

Pour arriver à la vraie fin, quand vous êtes sur l'île des arcs-en-ciel, refaites le miracle avec les trois étoiles ou prenez le collier multicolore qui en fait de même. Quand vous aurez tué le monstre, le dragon avec une armure, une clef apparaîtra, prenez-la et vous irez dans un autre monde. Puis vous irez aux enfers pour vaincre

un sorcier noir fantôme qui, une fois tué, cèdera la place à un énorme monstre qui, une fois mort, libérera une baguette magique qui fera revivre la statue et vous aurez enfin fini le jeu. Pour faire des bulles avec la potion prise contre les monstres, appuyez sur haut et le bouton I sans le tir automatique.

(MARCHAND Frederic)



game gear

G-LOC

Voici comment placer votre argent au cours de toutes vos missions :

Mission 1 :

Après avoir obtenu environ cent vingt quatre mille points, achetez Shot (spécial) et Fuel Tank (spécial), puis dépensez le reste de l'argent en essence.

Mission 2 :

Il y a dix bateaux. Vous devez obtenir environ cinquante milles points. Faites le plein de carburant puis achetez Armor (Medium) puis le reste en missiles.

Mission 3 :

Il y a trente avions. Vous devez obtenir environ soixante cinq mille points. Achetez Armor (spécial). Vous voilà maintenant bien équipé.

Mission 4 :

Il y a quinze bateaux. Vous devez obtenir environ cinquante sept mille points. Le plein de carburant fait, dépensez le reste en missiles.

Mission 5 :

Vous devez obtenir quatre vingt cinq mille points. Faites le plein de missiles et de carburant. Vous voilà super-équipé.

Mission 6 :

Achetez le maximum d'essence et de missiles possible.

Mission 7 :

Dépensez tout votre argent en carburant et en missiles.

Mission 8 :

Il y a cinq bases à détruire. Bonne chance.

(CHAMBARD Stephane)

lynx

VICKING CHILD

Voici les codes pour les niveaux 1,2 et 3 de Vicking Child:

NIVEAU 1:CODE: OMEGAMAN = FORET, MONTAGNE

NIVEAU 2:CODE: PATRICIA = ILES

NIVEAU 3:CODE: REDDWARF = LABYRINTHE

(LAURENT BERGER)

nec

Nemesis-Gradius

Pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur: haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, 2, 1, et enlevez la pause, vous aurez alors toutes les armes les plus puissantes pour éclater tous vos ennemis.

(Greg)



ASTUCES

nintendo QUANTUM FIGHTER

Niveau 1 :

Fouettez les deux ennemis. Récupérez le cœur. Abattez la mine piquante lorsqu'elle se trouve près du bord. Sautiez et abattez la deuxième en vous baissant.

Sautiez et détruisez les deux ennemis. Récupérez le cœur. Accrochez vous à la plate-forme. Puis, dès que vous atterrissez sur la plate-forme, baissez-vous et tuez l'ennemi. Il faut utiliser la même méthode pour la deuxième plate-forme. Sautiez, ensuite, trois fois après vous être accroché. Dès que vous vous retrouvez sur la plate-forme, donnez un coup de fouet. Faites un saut moyen et juste avant d'atterrir, fouettez le doberman.

Grimpez puis faites un petit saut pour éviter l'engin qui vient sur vous. Abattez les trois ennemis et récupérez les deux cœurs.

Montez, sautez et fouettez une fois le lance-flammes. Laissez-vous tomber et répétez la même opération jusqu'à ce que le lance-flammes soit détruit.

Accrochez-vous, sautez et restez en suspension un moment.

Fouettez à droite et à gauche, puis baissez-vous. Frappez l'engin de gauche.

Attendez puis fouettez le lance-flammes. Recommencez et abattez les ennemis. Laissez-vous tomber puis faites un petit saut pour éviter les boules.

Fouettez deux fois. Même chose pour le deuxième. Attention à l'ennemi qui saute, fouettez-le et sautez. Une fois que vous êtes sur la plate-forme, évitez le tir et fouettez. Sautiez six fois. Abattez l'ennemi. Pour abattre les tigres, il faut sauter, rester en suspension et fouetter juste avant que l'on ne retombe sur le sol. Recommencez. Puis dirigez-vous vers la sortie.

Monstre de

fin du niveau 1 :

Il faut l'éviter lorsqu'il exécute ses sauts périlleux. Quand il se prépare à cracher du feu, fouettez-le deux fois très vite puis évitez ses flammes, fouettez-le deux fois de suite. Répétez la manœuvre jusqu'à ce qu'il s'écroule.

Niveau 2 :

Fouettez les trois orques. Le quatrième orque tué donne un cœur. Sautiez et évitez le cafard. Poursuivez, baissez-vous pour éviter l'insecte une fois que vous êtes dans l'eau. Baissez-vous encore une fois pour éviter le

deuxième insecte. Sautiez par dessus les pics. Accrochez-vous puis exécutez deux sauts périlleux. Laissez-vous tomber et laissez le premier cafard géant de côté. Fouettez le deuxième en res-

tirez lorsque la bouche carnivore est près de vous. Laissez-vous tomber et fouettez le lanceur. Vous perdrez obligatoirement une vie à ce moment-là, vous n'y pouvez rien, c'est comme ça. Grimpez puis tombez, sautez et accrochez-vous. Pour passer la scie, faites un grand saut, fouettez à l'atterrissage. Abattez le lanceur. Laissez-vous tomber en évitant les pics (deux fois). Sautiez pour éviter les boules piquantes,



tant près du bord. Il ne faut surtout pas sauter ou tomber. Une fois sur la plate-forme, sautez directement sans vous accrocher. Faites attention à l'insecte. Sautiez de plate-forme en plate-forme. Attention aux courants. Pour fouetter le lanceur de boomerangs, faites un long saut (grâce aux courants) derrière lui. Fouettez-le. Sautiez, fouettez l'ennemi. Laissez-vous tomber et accrochez-vous. Montez, lorsque vous sauterez vers l'échelle, fouettez l'ennemi et accrochez-vous. Laissez-vous tomber puis sautez. Baissez-vous et

ha, non, pas ça, pas les boules piquantes. Laissez-vous tomber et allez directement vers la droite (les courants). Laissez-vous tomber et allez sur la gauche. Laissez-vous tomber et allez vers la droite en faisant attention aux pics. Laissez-vous tomber et fouettez le monstre. Puis sautez sur le pilier.

Laissez-vous tomber en évitant les pics, puis laissez-vous tomber à fond vers la droite. Vous vous retrouverez sur deux blocs. Faites un saut précis et récupérez

* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA, MEGADRIVE, NEC, SNK NEO GEO sont des marques déposées.

ASTUCES

nintendo



QUANTUM FIGHTER (suite)

Niveau 4 :

Sautez pour éviter le projectile. Frappez, fouettez tout au bord. Tuez l'ennemi et récupérez le cœur, on ne va pas se gêner. Mettez vous au bord et fouettez. Evitez le combat avec le ninja. Sautez et frappez. Accrochez-vous et sautez.

Sur la plate-forme, mettez vous au bord et frappez jusqu'à la mort du monstre, toc, plus de monstre. Sautez et accrochez-vous. Faites un grand saut. Accrochez-vous puis sautez. Rétablissez-vous sur la plate-forme, sautez, baissez-vous, mieux que ça, et frappez. Récupérez la vie supplémentaire. A la deuxième prise, faites un petit saut, puis un saut moyen. Ensuite faites encore un autre saut moyen. Dépouillez l'ennemi. Baissez-vous et attendez la préparation de l'ennemi, puis frappez. Même chose pour le deuxième ennemi, laissez-vous tomber puis fouettez l'ennemi. Même chose pour le suivant. Baissez-vous, frappez. Allez vers la droite. Frappez deux fois le robot. Ensuite, sautez sur la plate-forme, évitez le tir, baissez-vous et tirez deux fois. Fouettez le robot. Sautez sur la plate-forme et fouettez le scarabée tout en sautant. Ensuite, montez sur le sol et achevez-le, pas de pitié. Faites deux sauts périlleux

consécutifs. Laissez-vous tomber et accrochez-vous. Faites deux sauts moyens. Accrochez-vous à la plate-forme du haut. Sautez deux fois, laissez-vous tomber et accrochez-vous. Faites deux petits sauts. Sautez sur le sol. Fouettez l'ennemi et évitez le guerrier ninja. Tuez le lanceur ainsi que la bouche carnivore. Poursuivez votre chemin vers la droite en tuant les lanceurs. Accrochez-vous, faites un saut périlleux et dirigez vous vers la sortie.



Monstre de fin du niveau 4 :

Pour celui-ci, il va falloir utiliser la dynamite. Attendez que les deux modules soient groupés et tirez. Répétez l'opération jusqu'à leur mort. Ensuite, occupez-vous du gros monstre, le gros machin accroché au plafond, beuh. Lorsqu'il tire son rayon, il faut s'esquiver au dernier moment. Faites cela deux

fois. Il finira par descendre, normal, c'est un imbécile et non le héros. Sautez au dessus de lui, fouettez-le en vous retournant. On peut le frapper quatre à cinq fois avant qu'il ne décide de remonter. Ensuite, il n'y a plus qu'à tout recommencer depuis le début jusqu'à ce que vous l'acheviez.

Niveau 5 :

Tuez le lanceur, en sautant au dessus de son boomerang et en tirant très vite. Le boomerang disparaîtra en même temps que son lanceur. Tuez la bouche carnivore et un deuxième lanceur.

Accrochez-vous, faites un petit saut pour éviter la pointe. Faites un grand saut pour ne pas toucher la plante. Sur le grappin, sautez lorsque la boule est derrière vous. Il faut être rapide. Accrochez-vous et faites un petit saut, accrochez-vous et partez vers la droite en évitant les deux pointes.

Laissez-vous tomber en frappant l'ennemi. Sautez en évitant les boules piquantes. Fouettez l'ennemi, sautez, baissez-vous pour éviter la boule et allez sur la plate-forme mobile. Sautez très vite sur le sol en faisant attention à la boule.

Accrochez-vous, puis, pour se faire toucher le moins possible, attendez que la boule soit sous votre personnage, attendez que la boule fonce vers vous. Sautez deux fois de suite. Attendez que la boule soit au dessous. Attendez que la boule soit sur le grappin pour sauter deux fois de suite. Accrochez-vous en haut. Faites un grand saut et allez vers la sortie.

Accrochez-vous et faites des petits sauts. Fouettez l'ennemi, sautez pour éviter le projectile, fouettez le monstre. Une fois au tapis, attendez que le monstre soit tué, sautez, attendez et fouettez. Allez sur le tapis, accrochez-vous et tirez (coups de pieds).

Pour tuer le monstre, vous n'avez pas besoin d'armes.

Sautez, fouettez la bouche carnivore. Tuez le lanceur et récupérez un cœur. Sautez de plate-forme en plate-forme, sur le tapis roulant, sautez en frappant sur les ennemis.

Sautez et fouettez l'ennemi qui n'a pas d'arme. Prenez la vie, sautez mais faites attention aux tapis roulants et aux autres pièges.

Mettez-vous à l'extrême limite et frappez. Accrochez-vous très vite pour attraper le cœur. Accrochez-vous et tuez le monstre. Sautez, fouettez l'ennemi, accrochez-vous en tuant le monstre. Mettez-vous encore à l'extrême limite, frappez en tombant puis accrochez-vous. Cela demande une bonne synchronisation. Tuez le monstre. Sur le tapis, sautez et tuez le monstre. Tuez le monstre. Sur le tapis, faites un grand saut. Accrochez-vous à droite et grimpez. Faites un petit saut pour éviter la plante. Les trois tapis vous ralentissent. Faites un grand saut. Laissez-vous tomber puis faites des petits sauts. Faites des grands sauts. Les tapis vous ralentissent sauf le petit tapis qui vous permet d'aller plus vite.

Accrochez-vous et, directement, faites un rétablissement sur la glace. Oh lui eh, sur la glace, carrément. Oui. Accrochez-vous et montez sur la plate-forme. Attendez que le lanceur soit loin de vous. Sautez et fouettez. Puis montez. Quand le lanceur de boomerangs est près du bord, sautez et frappez puis montez. Attention aux bouches carnivores. Baissez-vous et frappez. Utilisez les boules de feu contre l'autre bouche. Pour tuer le lanceur de boomerangs, attendez qu'il soit loin, lorsqu'il tire dans le vide, sautez et fouettez-le. Accrochez-vous et montez. Attendez que le monstre tire, sautez et fouettez-le. Accrochez-vous, tuez le monstre, allez sur la plate-forme mobile. Accrochez-vous, sautez et allez à la sortie qui se trouve sur la droite.

Monstre de fin du niveau 5 :

Il faut utiliser la dynamite

sur le point vital. Il faut éviter son rayon en s'accrochant. Tirez puis laissez-vous tomber. Recommencez jusqu'à ce que ce soit la fin pour le monstre de fin de niveau. Utilisez le moins possible de munitions, il vous en faudra une bonne moitié si vous voulez terminer le jeu.

Niveau 6 :

Bon, normalement, si vous avez suivi toutes ces instructions et si vous savez bien jouer, il doit vous rester presque toute votre vie et la moitié de vos "Chips" qui sont indispensables.

Première partie :

Il ne faut pas utiliser d'armes. Mettez-vous sous la gueule du monstre. Attendez qu'il crache ses boules de feu. Reculez-vous et fouettez lui la gueule jusqu'à ce qu'il meurt.

Deuxième partie :

Il faut impérativement avoir la dynamite. Montez sur la première plate-forme. Attendez qu'il se prépare à tirer et frappez avec de la dynamite. Il faut ensuite esquiver tous ses tirs, remonter et recommencer.

Si vous voulez lui faire perdre le maximum de points de vie, mettez-vous à l'extrême limite de la plate-forme. S'il survit, mettez-vous sur le sol sous la deuxième plate-forme. Sautez et frappez. Faites cela jusqu'à ce que le monstre finisse par s'écrouler sur le sol raide mort. Toc, bien fait.

Il vaut mieux tuer les monstres du niveau 6 du premier "Continue" car sinon, l'ordinateur vous replace au début du niveau 5 au lieu du début du niveau 6.

(AMMOUCHE Karim)

megadrive

ARCUS ODYSSEY

Voici tous les codes des 8 niveaux, avec, dès le niveau 3, les armes et l'énergie au maximum.

NIVEAU 2

1 PLAYER:
GDEEHMBDBG
2 PLAYER:
GCUEHMBZAV

NIVEAU 3

1 PLAYER:
K4EW2UY0Y
2 PLAYER:
K4UME4U0KY

NIVEAU 4

1 PLAYER: K4EEO2UJY
2 PLAYER: K4UEE4MZJY

NIVEAU 5

1 PLAYER:
K4EGM2U0EK

2 PLAYER:

K4UEE4M1EK

NIVEAU 6

1 PLAYER:
K4EGM2UY3L
2 PLAYER:
K4UEE4MZ3L

NIVEAU 7

1 PLAYER:
KYEEM4QV44
2 PLAYER:
K4UEE4QW4M

NIVEAU 8

1 PLAYER:
K4EGM2U1PN
2 PLAYER:
K4UEE4UZVX
(Perrot Patrice)



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500€ d'achats ou plus !

*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)



MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU A NICE

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Prouvette et 4, passage de la Reale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs, 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rolande des Mirails . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

ASTUCES

game boy

CASTLEVANIA 2

-Afin d'éviter les murs en descendant à la corde, appuyez sur bas et sur A. La descente se fera plus vite.
-Tout au long de votre progression, il vous est possible de récupérer de l'énergie, certains coins de murs renferment de la nourriture, détruisez-les à l'aide de votre fouet!

-Voici quelques codes intéressants :

Accès au niveau 5 :

COEUR BOULE BOUGIE RIEN

Accès au niveau 6 :

COEUR BOUGIE BOULE BOULE

Sound Test :

COEUR COEUR COEUR COEUR

Pour avoir neuf vies au lieu de deux :

BOUGIE BOUGIE COEUR COEUR

Pour que les quatre châteaux soient détruits :

COEUR BOULE BOUGIE RIEN

Pour arriver à l'épreuve finale :

COEUR BOUGIE BOULE BOULE

Pour vous battre contre le Boss final :

BOULE COEUR BOUGIE COEUR

megadrive

ROAD RASH

Voici un code qui vous permet de commencer au niveau 3 avec une Kamikaze 750 et une somme d'argent supérieure à 25000 dollars, ce qui vous donne la possibilité d'acheter la meilleure des motos: la Diablo 1000:

00000 03210

0L133 3R65Q

Bonne route!

(Luc DEUVROE)



nec

F1 CIRCUS 91

Pour écouter toutes les musiques et tous les bruitages, placez-vous sur la page de présentation, juste quand le titre arrive, et faites Bas puis Run en laissant la manette vers le bas. Et voilà le "Sound Test" qui apparaît!

Voici le Setting idéal :

Steer : Heavy (quand il y a du soleil) et Middle (quand il pleut)

Wing : Angle 30 (pour tous les temps)

Tire : B-Hard (quand il y a du soleil) et Rain-Q (quand il pleut)

SUS : Hard (pour tous les temps)

Brake : Powerful (pour tous les temps)

Gear : High (pour tous les temps)

Mission : Automatic (c'est plus facile)

Pitwork : Self ou Automatic
(c'est comme vous le sentez)

game boy

GO GO TANK

Pour devenir invincible, appuyez sur les boutons suivants pendant la page de présentation.

GAUCHE, HAUT, DROITE, HAUT, GAUCHE, GAUCHE, HAUT, DROITE, HAUT, GAUCHE, HAUT, GAUCHE, ET START

nintendo

A BOY AND HIS BLOB

Le parfum Root Beer est tout simplement la fusée qui vous emmène de la Terre au monde du Blob. Cela ne fonctionne pas dans les souterrains.

Le magasin qui est au bout de l'allée sur la terre est le magasin de vitamines. Attendez d'avoir le Vitablasteur et beaucoup d'argent. On trouve le Vitablasteur dans les souterrains.

Voici à quoi correspondent les parfums :

game boy

Who framed Roger Rabbit

Codes des six niveaux:

STAGE 2: DLT3QYBY

STAGE 3: GPLDMSRC

STAGE 4: MMCFGWXJ

STAGE 5: BGQTVKJP

STAGE 6: RTJBWN43



nec

Coryoon

Faites un petit tour au sound test, écoutez les morceaux suivants: le 00, 03, 03, 05, 10 pour vous détendre un peu. Vous commencerez ainsi le jeu à puissance max.



Licorice	= Echelle	Coconut	= Noix de coco
Strawberry	= Pont	Cinamman	= Lance flammes
Cola	= Bulle	Vanilla	= Parapluie
Apple	= Elevator	Root Beer	= Fusée
Tangerine	= Trampoline		
Honey	= Oiseau mouche		
Ketchup	= A éviter	Punch	= Trou



PROMOTION
MICRO

AMSTRAD 5086

HD 40 MO
ecrpn VGA
couleur

4990^Fttc

WORKS II offert

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS

TEL : 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche.

MICROGAME

METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente : LME Centre Commercial C+C RN19

94380 BONNEUIL s/MARNE

TEL : 43 77 41 13

7 jours / 7

LES CONSOLES

NINTENDO

SUPER NINTENDO

SUPER FAMICOM

ZELDA III

FINAL FIGHT

SUPER MARIO BROS 4

GOEMON FIGHT

SUPER ADVENTURE ISLAND

SUPER FORMATION SOCCER ETC...

MANETTES XE-1

ET JB KING

LES
JEUX

SEGA

MEGA-CD

MEGADRIVE

MASTER SYSTEM 2

GAME GEAR

SONIC

DONALD DUCK

JAMES POND II

LAKERS VS CELTICS

WORLD CUP 92

LES
JEUX

SNK

NEO-GEO

BURNING FIGHT

BATTLE OF DESTINY

BLUES' JOURNEY

NINJA COMBAT ETC...

LES
JEUX

GAME BOY

THE SIMPSONS

SUPER CHINES 2

NEEMESIS 2

CASTEVANIA 2

BAD IN RAD ETC...

LES
JEUX

LES MICROS LES JOYSTICKS LES SOURIS LES FOURNITURES

ET AUSSI

LES JEUX ATARI - AMIGA
AMSTRAD CPC - PC COMPATIBLES

A
BIENTÔT!



VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous...

CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois.

ASTUCES

super famicom

LEMMINGS

Vous connaissez les Lemmings, d'ailleurs qui ne les connaît pas!

Alors voici les 25 premiers tableaux en mode FUN, et les 10 premiers en mode TRICKY.

FUN

NIVEAU 1: HCNUPDR
NIVEAU 2: AOBYEKU
NIVEAU 3: TERUKAY
NIVEAU 4: HADONUR
NIVEAU 5: USIAZNO
NIVEAU 6: SINEMAT
NIVEAU 7: URERUZU
NIVEAU 8: KAHUKAK
NIVEAU 9: IEKOZIO
NIVEAU 10: SOUKANO

TRICKY

KORIHCI
IHCAGOG
UKORADE
MUKASSI
AYSUUYN
URIAGNU
KOABENA
HINEUON
EUKUTAD
UUYSSIE

NIVEAU 11: MEDNOTO
NIVEAU 12: TURUSUK
NIVEAU 13: ABNEGET
NIVEAU 14: EMATNIN
NIVEAU 15: UKAYHAD
NIVEAU 16: RENGISE
NIVEAU 17: DONOSIA
NIVEAU 18: KIETNEG
NIVEAU 19: IAGIRA
NIVEAU 20: WAZETAH
NIVEAU 21: YXIPOYG
NIVEAU 22: NAZLUFR
NIVEAU 23: EWOPEDA
NIVEAU 24: MASAOMA
NIVEAU 25: YNOKIIS



megadrive

STRIDER

Si vous voulez continuer la partie avec toute votre énergie, juste à l'endroit où vous êtes mort, no problemo! Quand le maître rigole, allez en bas avec le joystick et appuyez sur le bouton A, C, B, C, A, et vous voilà reparti pour un tour!



nec

FINAL SOLDIER

Pour choisir le stage, faites pendant la page de titre: GAUCHE, GAUCHE, 1, DROITE, DROITE, 2, HAUT, BAS, HAUT, BAS.

Pour le sound test, choisissez SET-UP et faites le même code.

megadrive

MIDNIGHT RESISTANCE

A la page de présentation, appuyer sur A, B, C et start en même temps; vous arriverez directement au deuxième niveau.

Ensuite réappuyez sur A, B, C et start en même temps et vous irez au troisième niveau etc... jusqu'au dernier niveau.

(NOTTIN Laurent)

megadrive

RAD GRAVITY

Pour avoir la meilleure armure, les meilleures armes et 15 carreaux d'énergie, sélectionnez continue et tapez: 2X59V H8P6W ZIM5F SZV56 (Reynaud Jeremy)



game gear

SOKOBAN

Voici les cinquante premiers codes de Sokoban :

Niveau 1 : TTNDVC
Niveau 2 : TVPDCV
Niveau 3 : TZTDCV
Niveau 4 : THBDCV
Niveau 5 : THBEDW
Niveau 6 : THBGFY
Niveau 7 : THBKJC
Niveau 8 : THBSRK
Niveau 9 : THCSSL
Niveau 0 : THESUN
Niveau 11 : MQANCZG
Niveau 12 : MSCNCZG
Niveau 13 : MWGNCZG

Niveau 14 : MEONCZG
Niveau 15 : MEOODAH
Niveau 16 : MEOQFCJ
Niveau 17 : MEOUJGN
Niveau 18 : MEOCROV
Niveau 19 : MEPCSPW
Niveau 20 : MERCURY
Niveau 21 : VQWFA
Niveau 22 : VSYFA
Niveau 23 : VWCF A
Niveau 24 : VEKFA
Niveau 25 : VEKGB
Niveau 26 : VEKID
Niveau 27 : VEKMH
Niveau 28 : VEKUP
Niveau 29 : VELUQ
Niveau 30 : VENUS
Niveau 31 : EMAEP
Niveau 32 : EOCEP

Niveau 33 : ESGEP
Niveau 34 : EAQEP
Niveau 35 : EAOQFQ
Niveau 36 : EAOHS
Niveau 37 : EAOLW
Niveau 38 : EAOTE
Niveau 39 : EAPFT
Niveau 40 : FARTH
Niveau 41 : TTNXIZA
Niveau 42 : TVPXIZA
Niveau 43 : TZTXIZA
Niveau 44 : THBXIZA
Niveau 45 : THBYJAB
Niveau 46 : THBALCD
Niveau 47 : THBEPGH
Niveau 48 : THBMXOP
Niveau 49 : THCMYPQ
Niveau 50 : THEMARS



megadrive

ELVIENTO

Pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur haut, gauche, droite, bas, et C; puis enlevez la pause, et vous verrez qu'à chacune de ces opérations, vos magies auront gagné en puissance, et vous arriverez plus facilement à la fin de ce jeu.

nec

1941 COUNTER ATTACK

Dès l'apparition du texte "WARNING", mettez le tir automatique du bouton 2.

Vous avez alors accès au tableau situation, permettant de choisir le level, le temps et le nombre de vies... (Bails Olivier)

megadrive

GALAXY FORCE 2

Au tableau des options, avec la 2ème manette, appuyez sur Start, puis appuyez sur Start avec la 1ère manette, et vous verrez alors la fin du jeu, sans être obligé de le terminer, bande de flemmards. (Greg)

5% de réduction sur vos achats avec la Megacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*



MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU
A NICE

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Piroquette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSÉES

Galerie des Champs - 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Étoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours / 7

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

INDEX

Voici, enfin, un index complet de tous les tests, les previews, les trucs et astuces parus dans Joypad depuis le début. Si vous repérez quelque chose qui vous intéresse, vous pouvez commander les anciens numéros par correspondance (en joignant 30 francs par numéro commandé, à Joypad, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris).

TITRE	CONSOLE	EDITEUR	PAGE	NOTE	TEST	PREV	NUMERO	ASTUCE	DOSSIER
1941 COUNTER ATTACK	NEC		146				3	*	
1941 COUNTER ATTACK	NEC	HUDSON SOFT	88	83	*		1	*	
1941	NEC		156				2	*	
688 ATTACK SUB	MD	SEGA	38	85	*		1	*	
A.P.B.	LYNX	TENGEN	120	78	*		2	*	
ADAMS FAMILY	SFC	OCEAN	32			*	1	*	
ADVENTURE ISLAND	NEC		126				1	*	
ADVENTURE ISLAND	NEC		147				5	*	
AERO BLASTER	NEC		128				1	*	
AEROSTAR	GAMEBOY	VIC TOKAI	137	92	*		1	*	
AFTER BURNER	MS		126				1	*	
ALDYNES	NEC		130				1	*	
ALESTE	GG	COMPILE	128	84	*		5	*	
ALESTE	MD		128				1	*	
ALESTE	MD		150				2	*	
ALEX KID IN MIRACLE WORLD	MS		150				2	*	
ALEX KIDD HIGH TEC WORLD	MS		126				1	*	
ALICE	NEC		152				2	*	
ALICE IN WONDERLAND	NEC		151				2	*	
ALIEN STORM	MD	SEGA	62	84	*		1	*	
ALIEN STORM	MS	SEGA	32		*		4	*	
ALIEN STORM	MS	SEGA	44	82	*		4	*	
ALIEN STORM	MD		128				1	*	
ALIEN SYNDROME	MS		146				5	*	
ALISIA DRAGON	MD	GAME ARTS	16		*		5	*	
ALPHA MISSION	NEO GEO	SNK	126	94	*		2	*	
ALTERED BEAST	MD		130	84	*		4	*	
ALTERED SPACE	GB	SONY	143				3	*	
ARCUS ODYSSEY	MD		143				3	*	
ARROW FLASH	MD		143				3	*	
ASMIK WORLD	GB		152				2	*	
AXE BATTLER	MD	SEGA	106	85	*		4	*	
BACK FUTURE III	GG	ARENA	40		*		4	*	
BACK TO FUTURE II	MS	IMAGE WORKS	50	53	*		4	*	
BACK DUES	NES		152				2	*	
BALLISTIX	NEC	COCONUT	133	55	*		5	*	
BART SIMPSON	GB	ACCLAIM	106	86	*		5	*	
BASEBALL STARS	NEO GEO		148				2	*	
BATMAN	GB		149				2	*	
BATTLE DODGE BALL	S-FAMICON	BANPRESTO	121	86	*		1	*	
BATTLE MASTER	MD	ARENA	90	84	*		5	*	
BATTLE OF OLYMPUS	NES	NINTENDO	74	88	*		2	*	
BATTLETOAD	GB	RARE	91	92	*		4	*	
BEAST WARRIOR	NES		146				5	*	
BERLIN WALL	MD	RIOT	80	60	*		5	*	
BILL & TED'S EXC.ADVENTURE	GG	KANEKO	92	80	*		5	*	
BILL & TED'S EXC.ADVENTURE	GAMEBOY	LIN Ldt	110	75	*		2	*	
BLACK BELT	LYNX	ATARI	134		*		1	*	
BLACK BELT	MS		128				1	*	
BLADES OF STEEL	NES		148				2	*	
BLOCK OUT	GAMEBOY	ULTRA GAMES	140	74	*		3	*	
BLUE SHADOW	LYNX	ATARI	118	90	*		2	*	
BLUE'S JOURNEY	NES	TAITO	74	92	*		2	*	
BOMBER MAN	NEO GEO	ALPHA DENSHI	128		*		2	*	
BOMBER RAID	NEC		152				2	*	
BONANZA BROS	MS		112				1	*	
BOULDER DASH	MS	SEGA	54	80	*		4	*	
BUBBLE BOBBLE	NES	NINTENDO	68	94	*		2	*	
BUBBLE BOBBLE	MS	SEGA	95		*		1	*	
BUBBLE BOBBLE	NES		130				2	*	
BUBBLE BOBBLE	GB		155				2	*	
BUDOKAN	NES		148				2	*	
BUGS BUNNY CASTLE	MD		154				1	*	
BUGS BUNNY CASTLE	GB		130				1	*	
BUGS BUNNY CASTLE	GB		130				3	*	
BUGS BUNNY II	GB	KEMCO	131	64	*		4	*	
BURAI FIGHTER DELUXE	GB		144	92	*		3	*	
BURNING FIGHT	NEO GEO	SNK	92		*		3	*	
CALIBER 50	MD	MENTRIX	86	66	*		5	*	
CALIFORNIA GAMES	MD	SEGA	84	82	*		5	*	
CALIFORNIA GAMES	NES	EPYX	80		*		5	*	
CAPTAIN SKYWAK	NES		147				3	*	
CAPTAIN SILVER	MS		153				1	*	
CAPTAIN SKYHAWK	NES	NINTENDO	82	*			1	*	
CASINO GAMES	MS		152				2	*	
CASTELIAN	GAMEBOY	TRIFFIX	115	94	*		1	*	
CASTLEVANIA IV	SFC	KONAMI	144	83	*		4	*	
CASTLEVANIA II	GAMEBOY	KONAMI	112	76	*		1	*	
CASTLEVANIA IV	SFC		151				4	*	
CASTLEVANIA IV	SFC		148				4	*	
CENTURION DEFENDER ROME	SFC		144				3	*	
CHECKERED FLAG	LYNX	ATARI	130	93	*		5	*	
CHEVALIERS DU ZODIAQUE	MD		150				5	*	
CHOPFLIFTER II	GAMEBOY	KONAMI	114	82	*		1	*	
CONTRA	GB		143				1	*	
CONTRA	NES		147				3	*	
CONTRA IV	SFC	KONAMI	34		*		5	*	
CONTRA OPERATION C	GB		148				3	*	
CORYOON	NEC	NAXAT SOFT	137	86	*		5	*	
CROSSED SWORDS	NEOGEO	ALPHA	124	73	*		3	*	
CRYSTAL QUEST	GAMEBOY	DATA EAST	136	77	*		3	*	
CYBERBALL	MD		143				3	*	
CYBERBALL	MD		145				3	*	
DAHNA	MD		70	79	*		3	*	
DANGEROUS SEED	MD	IGS CORP	148				3	*	
DARIUS II	MS	TAITO	126			*	5	*	
DARIUS II	MD		32			*	1	*	
DARK CASTLE	MD	ELECTRONIC ARTS	30	41	*		2	*	
DAVIS CUP	NEC	LORICEL	27		*		2	*	
DEAD HOON	NEC		148				2	*	
DEADALIAN OPUS	GB		146				2	*	
DEADALIAN OPUS	GB		146				2	*	
DEADHEAT SCRAMBLE	GB		156				2	*	
DECAPATTACK	MD	SEGA	90	85	*		1	*	

DEVIL CRASH	MD	TECNO SOFT	76	93	*		3	*
DEVIL CRASH	MD		148				4	*
DEVIL CRASH	MD		150				4	*
DEVIL CRASH	MD		130				1	*
DIGGER	NES	MB	40	86	*		3	*
DIMENSION FORCE	SFC	ASMIK	118	43	*		2	*
DINOLAND	MD	WOLF TEAM	58	40	*		2	*
DODGE BALL	SFC	BANPRESTO	121	86	*		1	*
DODGE BALL SOCCER	NEC	NAXAT SOFT	132	45	*		5	*
DONALD DUCK	GG	WALT DISNEY	122	95	*		5	*
DONALD DUCK	MS	SEGA	50	90	*		5	*
DONALD DUCK	MS	SEGA	38				4	*
DORAEEMON II	NEC	HUDSON SOFT	140	71	*		5	*
DOUBLE DRAGON II	GB	ACCLAIM	108	92	*		5	*
DOUBLE DRAGON II	MD	PAL SOFT	74	45	*		2	*
DOUBLE DRAGON II	NES		149				3	*
DOUBLE DRAGON II	NES		147				3	*
DRAGON BALL	NES		154				2	*
DRAGON CRYSTAL	MS	US GOLD	52	68	*		4	*
DRAGON EGG	NEC	NCS	108	75	*		3	*
DRAGON EGG	NEC		148				4	*
DRAGON'S LAIR	NES	ELITE	44	90	*		5	*
DYNAMITE DUKE	MD		156				2	*
EA HOCKEY	MD	ELECTRONIC ARTS	34	95	*		1	*
EA ICE HOCKEY	MD		147				5	*
EARNST EVANS	MEGA CD	WOLFTEAM	62	80	*		5	*
EIGHT MAN	NEO GEO	SNK	72	84	*		2	*
EL VIENTO	MD	WOLF TEAM	40	93	*		2	*
ELEMENTAL MASTER	MD		153				2	*
ESWAT	MD		146				3	*
F1 CIRCUS	MD		148				3	*
F1 CIRCUS 91	NEC	NICHIBUTSU	68	87	*		5	*
F1 CIRCUS 91	NEC	NICHIBUTSU	90	90	*		1	*
F1 CIRCUS 91	NEC		153				3	*
F1 CIRCUS 91	NEC		149				3	*
F1 CIRCUS 91	NEC		150				5	*
F1 GRAND PRIX	MD	VARIE CORP	76	79	*		5	*
F1 RACE	GB		148				5	*
F22	MD		149				2	*
F22 INTERCEPTOR	MD	ELECTRONIC ARTS	20		*		4	*
F22 INTERCEPTOR	GB	ELECTRONIC ARTS	80	88	*		1	*
FACEBALL	GB	BULLET PROF	108	70/40	*		1	*
FANTASIA	MD	SEGA	31	76	*		1	*
FANTASY ZONE	GAUGE GEAR	SANRITSU	70	66	*		3	*
FANTASY ZONE	GG		145				3	*
FATAL REWIND	MD	ELECTRONIC ARTS	84	76	*		5	*
FIGHTING MASTER	MD	TRECO	82	94	*		5	*
FIGHTING RUN	NEC	NICHIBUTSU	141	42	*		4	*
FINAL FANTASY ADVENTURE	GB	SQUARE	135	96	*		1	*
FINAL FANTASY LEGEND II	GB	SQUARE	137	96	*		1	*
FINAL SOLDIER	NEC	HUDSON SOFT	92	90	*		3	*
FIRE & FORGET II	MS		142				5	*
FIST OF NORTHSTAR	GB	ELECTRO BRAIN	110	70	*		2	*
FORGOTTEN WORLDS	MS	SEGA	106	78	*		2	*
FORMATION SOCCER	NEC		152				5	*
FORTIFIED ZONE	GB	JALECO	64		*		1	*
FORTRESS OF FEAR	GB		148				1	*
GAIAIRES	MD		140				1	*
GAIAIRES	MD		136				2	*
GAIN GROUND	MD		152				3	*
GAIN GROUND	MD		154				3	*
GAIN GROUND	MD		146				4	*
GALAXY 91	GG	NAMCOT	106	85	*		2	*
GALAXY FORCE	MS		149				2	*
GALAXY FORCE II	MD	SEGA	42	58	*		2	*
GARGOYLE QUEST	GB		143				1	*
GARGOYLE'S QUEST	GB		126				2	*
GARGOYLE'S QUEST	GB		152				2	*
GARGOYLE'S QUEST	GB		154				5	*
GATE OF THUNDER	GB	HUDSON SOFT	156		*		3	*
GAUNTLET II	NEC	MINDSCAPE	29	70	*		1	*
GG SHINOBI	GG		138				1	*
GHOST'N'GOBLINS	GG		129				1	*
GHOULS AND GHOSTS	MS		154				5	*
GOAL	NES	JALECO	72	51	*		1	*
GOEMON FIGHT	S-FAMICON	KONAMI	116	94	*		3	*
GOLDEN AXE	MD		145				2	*
GOLDEN AXE II	MD	SEGA	24		*		4	*
GOLDEN AXE II	MD	SEGA	78	78	*		3	*
GOLDEN AXE WARRIOR	MS		142				2	*
GOLF	GB		154				2	*
GOONIES II	NES		149				2	*
GOONIES II	NES		153				5	*
GRADIUS	NEC	KONAMI	108	86	*		4	*
GRADIUS	NES		130				1	*
GRADIUS	NES		153				2	*
GRADIUS III	SFC		128				1	*
GRANADA	MD		151				2	*
GUNDAM F91	S-FAMICON	BANDAI	140	67	*		1	*
GYNOUG	MD		128				1	*
HALLEY WARS	MD	TAITO	70	84	*		3	*
HANG ON	MD		146				3	*
HARD DRIVIN'	LYNX	TENGEN	133	60	*		3	*
HEAVY NOVA	MEGA CD	MICRONET	58	63	*		3	*
HELLFIRE	MD		143				2	*
HEROES OF THE LANCE	MS	US GOLD	100	84	*		2	*
HIT THE ICE	NEC	TAITO	96	82	*		3	*
HONE ALONE	GB	THQ INC	136	33	*		4	*
HYPER LOAD RUNNER	GB		150				4	*
HYPER ZONE	S-FAMICON	HALKEN	137	55	*		3	*
IKARI WARRIORS	NES		147				4	*
IKARY WARRIORS	NES		149				4	*
INSECTOR X	MD		152				4	*
IRON SWORD	NES		155				4	*
ISHIDO	LX	ATARI	61	86	*		2	*
ISOLATED WARRIOR	NES	NINTENDO	74	92	*		5	*
JACKIE CHAN	NES	HUDSON SOFT	40	95	*		2	*
JACKY CHAN	NEC		154				2	*
JAMES POND	MD		155				5	*
JAMES POND II	MD		64	93	*		2	*
JERRY BOY	S-FAMICON	ELECTRONIC ARTS	134	91	*		2	*
JEWEL MASTER	MD	SEGA	44	79	*		5	*
JOE ET MAC	SFC	DECA	112	88	*		5	*
JOE MONTANA FOOTBALL	GG	SEGA	125	70	*		4	*
JOHN MADDEN FOOTBALL 92	MD	ELECTRONIC ARTS	98	85	*		1	*
KABUKI SOLDIER	MD	TAITO	76	83	*		2	*
KICK BOXING	NEC	LORICIEL	24		*		3	*
KICKLE CUBICLE	NES	NINTENDO	50	90	*		5	*
KID CHAMELEON	MD	SEGA	18		*		5	*
KID ICARUS	GB	NINTENDO	136	90	*		2	*
KID ICARUS	NES		153				2	*

KID ICARUS	NEO GEO	SNK	154						
KING OF THE MONSTERS	MD	TENGEN	130	81	*			2	*
KLAX	MD		88	70/81	*			2	*
L-DIS	MS		48	90	*			4	*
LAKERS VS CELTICS	MD		129					1	*
LASER GHOST	MS	SEGA	52	82	*			5	*
LEADER BOARD	GG	SEGA	107	69	*			4	*
LEADER BOARD	MS	US GOLD	98	90	*			2	*
LEGEND OF SUCCESS JOE	NEO GEO	SNK	125	60	*			2	*
LEMMINGS	SFC	SUNSOFT	116	81	*			5	*
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE	NES	BANDAI	72	60	*			2	*
LIFE FORCE	NES		152					2	*
LINE OF FIRE	MS		56	58	*			5	*
LOLO	NES	SEGA	152					4	*
LOW G MAN	NES	KAGA	70	43	*			4	*
M1 ABRAMS BATTLE TANK	MD	ELECTRONIC ARTS	40	78	*			1	*
MAGICAL CHASE	NEC	PAL SOFT	119	83	*			1	*
MANIAC MANSION	NES	JALECO	54					5	*
MARBLE MADNESS	GB	MINISCAP	109					5	*
MARBLE MADNESS	MD	ELECTRONIC ARTS	96	80	*			5	*
MARBLE MADNESS	MD	MB	64	88	*			5	*
MARIO LEMIEUX HOCKEY	MD	SEGA	92	84	*			5	*
MARVEL LAND	MD	NAMCOT	56	87	*			1	*
MARVEL LAND	MD		156					2	*
MARVEL LAND	MD		155					4	*
MASTER OF MONSTER	MD		142					3	*
MASTER OF WEAPON	MD	TAITO	86	52	*			3	*
MEGAMAN II	NES		152					4	*
MEGATRAK	MD	NAMCO	58	75	*			4	*
MERCS	MD	SEGA	54	90	*			2	*
MERCS	MS	SEGA	54	74	*			4	*
MESOPOTAMIA	NEC	ATLUS	104	78	*			5	*
MESOPOTAMIA	NEC		153					5	*
METAL GEAR	NES		148					2	*
METAL GEAR	NES		150					2	*
METROID	GB	NINTENDO	129					1	*
METROID II	GB		135	90	*			2	*
MICKEY MOUSE	MD		149					2	*
MICKEY MOUSE	GB		153					2	*
MICKEY MOUSE	GB		156					1	*
MIDNIGHT RESISTANCE	MD		130					4	*
MIDNIGHT RESISTANCE	MD		149					4	*
MINI PUTT	GB	A WAVE	81	76	*			5	*
MRS PAC MAN	LX		149					4	*
MS PAC MAN	MS	TENGEN	49	78	*			4	*
MUSHA	MD		152					1	*
NAVY SEALS	GAMEBOY	OCEAN	113	84	*			3	*
NEMESIS	GB		148					3	*
NEMESIS	GB		152					4	*
NEMESIS II	GAMEBOY	KONAMI	115	92	*			1	*
NEUTOPIA II	NEC	HUDSON SOFT	86	92	*			2	*
NEUTOPIA II	NEC		120					2	*
NIKI NIKI RUN	NEC	NHK	142	43/77	*			5	*
NINJA GAIDEN	GG	TECMO	104	89	*			4	*
NINJA GAIDEN	LYNX	ATARI	116	92	*			4	*
NINJA SPIRIT	NEC		149					2	*
ONSLAUGHT	MD	BALLISTIC	46	62	*			2	*
OPERATION WOLF	MS		148					3	*
OUT RUN	MD	SEGA	40	90	*			1	*
OUT RUN EUROPA	MS	SEGA	30					2	*
OUTRUN	GAMEGEAR	SEGA	112	88	*			2	*
OUTRUN	GG		143					3	*
OUTRUN	MD		152					4	*
PAC MANIA	MD	TENGEN	89	79	*			4	*
PAC-LAND	LYNX	NAMCO	120	69	*			2	*
PACMANIA	MS		142					1	*
PC KID II	NEC	HUDSON SOFT	97	97	*			3	*
PENGO	GG		126					1	*
PHANTASY STAR III	MD	SEGA	51	92	*			4	*
PHANTASY STAR III	MD		154					4	*
PHELIOS	MD		129					1	*
PIPE DREAM	GB		143					3	*
PIT FIGHTER	MD	TENGEN	82	80	*			4	*
PITMAN	GB		150					2	*
POPULOUS	NEC		155					5	*
POWER BLADE	NES	TAITO	48	89	*			5	*
POWER LEAGUE IV	NEC	HUDSON SOFT	92	89	*			2	*
POWER LEAGUE IV	NEC		147					3	*
POWER LEAGUE IV	NEC		149					3	*
POWER LEAGUE IV	NEC		150					4	*
PRINCE OF PERSIA	CD ROM NEC	RIVERHILL	30	87	*			2	*
PRINCE OF PERSIA	MS	SEGA	138	85	*			2	*
PRO SOCCER	S-FAMICON	IMAGINEER	126					1	*
PROBOTECTOR	NEC		138					1	*
PSYCHO WORLD	GG		126					1	*
PUTT & PUTTER	GG	SEGA	107	76	*			4	*
QUACKSHOT	MD	SEGA	74	97	*			4	*
QUACKSHOT	MD		151					1	*
QUANTUM FIGHTER	NES	HAL LABORATORY	79	92	*			1	*
RABIO LEPIUS	NEC		128					2	*
RACING SPIRIT	NEC		154					2	*
RAD GRAVITY	NES	ACTIVISION	76	81	*			2	*
RAD GRAVITY	NES		155					4	*
RAD RACER	MD		130					1	*
RAIDEN	NEC	HUDSON SOFT	112	85	*			4	*
RASTAN SAGA	GAMEGEAR	TAITO	57	57	*			2	*
ROAD BLASTER	MD	TENGEN	77	49	*			4	*
ROAD RASH	MD	ELECTRONIC ARTS	38	84	*			4	*
ROAD RASH	MD		148					1	*
ROBOCOP	GB		126					4	*
ROBOCOP	GB		156					2	*
ROBOCOP 2	GB	OCEAN	110	90	*			5	*
ROBOTRON 2084	LX	ATARI	129	45	*			5	*
ROCKMAN WORLD	GAMEBOY	CAPCOM	94	94	*			3	*
ROCKMAN WORLD	GB		141					3	*
ROLLERGAMES	NES	KONAMI	58	92	*			3	*
ROLLING THUNDER II	MD		150					5	*
ROLLING THUNDER II	MD	NAMCOT	100	91	*			4	*
RTYPE CD	CD ROM NEC	IREM	135	93	*			5	*
RUN ARK	MS	TAITO	90	62	*			4	*
RUNNING BATTLE	MS	SEGA	54	59	*			5	*
SAINT SWORD	MD	TAITO	60	81	*			1	*
SAINT SWORD	MD		146					3	*
SALAMANDER	NEC	KONAMI	138	79	*			3	*
SCRAPPYBAT DOG	LYNX	ATARI	128	81	*			3	*
SECOND BOUT	NEC	HUMAN	94	77	*			3	*
SECOND BOUT	NEC		143					3	*
SEGA CHES	MS	SEGA	57	86	*			5	*
SENGOKU	NEO GEO	SNK	132	94	*			2	*
SHADOW DANCER	MS	SEGA	31					4	*
SHADOW DANCER	MS	SEGA	46	89	*			2	*

JOYPAD / MARS 1992 / 158

CONCOURS

77 N° 21767

Ech. ou Vids. jx Megadrive. Joueur Master, Games, Fantasia, Myrie, Defender et autres. 180 Fx. 200 Fx. Contacter Patrick au (1) 64 30 01 56

78 N° 21779

Ech. Vids. Ach. NRG jx Megadrive. Megadrive, Road Rash, Ghost's in Ghost, Strider, Monaco, Shadow, Shadow Dancer. Contacter Fabrice au (16) 60 67 19 13.

79 N° 21539

Ech. Megadrive, 4 x (Mickey, Axel, Donald, Alerte), contre Super Famcom + 1 ou 2 x ou vend. 1650 Fx. Contacter Claude au (16) 39 78 65 15. URGENT ! Vids. Boyo. Vids sur NES, order 220 Fx, prix net. 450 Fx URGENT !

79 N° 21553

Ech. ou Vids. jx Megadrive. Batman, Marvel Land, Spiderman, etc. Rec. 722. Kabuki, Tien Jan and Earl, etc. Contacter Mr Mendes au (16) 30 56 38 02 après 18h

79 N° 21666

Echange jx Megadrive. Mickey, Shinobi, Sonic, Psyche, World, Columns, GP, Monaco, Out Run, Wonderboy, Ninja Gaiden, contre jx Megadrive, ou contre argent. Contacter au (16) 30 57 01 68. Réponse assurée.

79 N° 21752

Echange Megadrive. Jx. Street of Rage, Esprit, Shadow Dancer, Alien Storm, Jewel Master, Space Harrier II + 1 manette, contre argent. Contacter au (16) 39 78 65 15. Réponse assurée.

79 N° 21773

Echange Megadrive. 5 jx (Mars, J. et Gamagor) + 1 jx (Asterix) 1 contre Neo-Geo + 30 jx 30 jx. Contacter Mathieu au (16) 30 56 38 02 après 19h

81 N° 21588

Echange de jx Master System. 150 200 Fx. Contacter Ludovic au (16) 60 00 20 07 (dans la région), entre 18 et 20 heures

81 N° 21855

Echange jx sur MD. EA Hockey, Oynio, Batman, Crack Down, Strider et autres. Contacter Emmanuel au (16) 63 59 62 89.

91 N° 21470

Ech. ou Vids. jx Megadrive à 150 ou 200 Fx et vend. jx MS à 100 Fx. Contacter Guillaume au (16) 69 41 14 90

91 N° 21579

Vids. ou Echange jx sur Megadrive. Sword et Vermilion, Marvel Land, Run Ark, Thunder Force 3, Abrams Battle Truck, P22 Interceptor. Contacter Gregory à partir de 18h au (16) 60 11 53 53

92 N° 21590

Echange Megadrive (Licence) + 3 manettes + 8 nouveaux jx, contre Neo-Geo, avec 2 jx et 2 manettes ou sinon vendu 3500 Fx. Télégamer au (1) 47 75 86 53

92 N° 21640

Ech. Master System avec 16 jx. Double Dragon, Golden Axe, etc. Contacter Alain 1040 STP + notice et jx. Contacter Christophe Kaveri, après 18h, au (16) 47 78 78 08. Annonce valable uniquement sur le département 92

92 N° 21747

Echange Quackshot (MD Fr.) à 100 Fx. contre l'oe-ann, Immortal, Shining in the Darkness, Thunder Force 3, Rolling Thunder 2 ou autres. Contacter Mehdi au (1) 46 42 22 35

92 N° 21768

Echange, vend. achète jx sur Neo-Geo. Jx. Jax, Sugar Frenzy, Gambage, Prodiges, Vais 1, Spiderman, O. Dragon 2, Zip Zap sur Megadrive et beaucoup d'autres encore. Contacter Marc Petitier au (1) 47 59 84 13.

92 N° 21854

Echange jx Megadrive. Peacopack, Street Smart et Revenge of Herob. Cherche Storm Lord, El Vento, James Bond 2, Vapor Trail. Contacter Dimitri, après 18h, au (1) 47 84 90 21.

93 N° 21468

Echange GX4000, deux cartouches contre jx Megadrive. Achete Dev' Crash, Ach. 100 Fx. Contacter Philippe Cune, Truxton, XHD, Wild Rush, Space Master 2, Thunder Force 2, Aero Flash, Sonic Contacteur System au (1) 43 08 65 57

93 N° 21474

Ech. Megadrive. 1 game (carte jointe doc. G2) + Pro2 + MM contre 1500 Fx. ou 1200 Fx. ou Vids. à 1200 Fx. au (16) 43 83 40 90 (le dimanche après 19h30)

93 N° 21543

Echange ou vend. jx Megadrive. Mickey Mouse, Fantasia, Shadow Dancer, Wonderboy 3, etc. Cherche Street of Rage, S. Monaco GP ou autres. Télégamer au (1) 43 85 79 05 après 19h30.

94 N° 21521

Ech. ou Megadrive. posséder. 80 Douglas, Boring, Insectix et Chering in the Darkness, contre Fighting Thunder 2, Fighting Master ou PM Fighter. Contacter Mr Youth Chams, 8 place Julien Girard, 94600 Vitry, au (1) 46 78 02 90

94 N° 21569

Ech. sur MD. Alien Storm, Populous, Menz Jax, Shadow of the Beast, Batman, Mickey, contre El Vento, Shinobi, Ghouls and Ghosts, Gynoid, Road Rash, Contacter Laurent au (16) 39 60 88 08 (accepte autres jx)

94 N° 21674

Echange Megadrive + 7 super nes (Sonic, Quackshot, Earthquake), contre SFC, avec 1 jx. Contacter Virgin au (16) 34 66 82 71. Vds. Vids.

94 N° 21724

URGENT ! Ech. Ach. aussi Game by TBC, avec emb. et cartes d'origine + 3 jx (valeur 1200 Fx), vendu à 500 Fx. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 39 68 67 56.

VENTE

00 N° 21476

Vends Sega MD (Fr.) + 6 jx + 2 manettes + adaptateur. Prix 2000 Fx. Télégamer au (16) 34 28 74 36

00 N° 21529

Vends MS. Street of Rage 300 Fx, vend. jx vend. le yuter, et Super Battle 250 Fx. Contacter au (16) 63 59 62 81

00 N° 21636

Vends Master System, sous garantie + 4 jx, dont Mickey Mouse, Sonic et 2 manettes. 1000 Fx. Télégamer, après 18h, au (16) 36 48 06 16

00 N° 21739

Vend Shadow Dancer sur Megadrive (200 Fx ou 1200 Fx). Contacter Boris, 31 rue E. Waquoer, 7400 Aqualuis, Belgique, ou au 052 33 51 34

00 N° 21804

Vds. MS + 2 jx intégrés + pistolet + 4 speed king, le tout 500 Fx. Vds. jx 200 Fx Golden Axe, Ghouls, Ach. Megadrive + Sonic ou Street of Rage, Contacter Maxime ou Samuel au (16) 86 40 15 90

00 N° 21858

Vends jx Megadrive (lits) à prix net. Contacter Julien au (16) 66 73 38 66

01 N° 21603

Vends sur MD. Jax. Alien Kid, Alerte, Battle, 160 Fx pièces, ou les 200 Fx 280 Fx. Contacter jx Monaco, contre Populous, ou Street of Rage, Contacter Maxime ou Samuel au (16) 86 40 15 90

06 N° 21658

Vds Gamagor + Master gear + 7 jx hits (Sonic, Hyper, Mega-Box, Spider-Man, Columns, Galaxy Force, Populous), 200 Fx à débattre. Contacter Laurent au (16) 83 78 34 34. C'est une sacrée affaire (matériel net. 90)

06 N° 21721

Vends Megadrive + adaptateur Master System + adaptateur jx. Jax + 6 jx + 2 pistolets. Contacter jx Monaco, Contacter Jean-Michel au (16) 93 73 50 55

06 N° 21759

Vds Megadrive neuve 1 (moss) Fr. + Sonic + adaptateur jx Master System, valeur 1900 Fx, cède. 1550 Fx. Contacter Christine au (16) 83 42 77 46

13 N° 21518

Cherche contact avec ami honnête et sérieux + vend. sur MD. Street of Rage 300 Fx, Sonic 300 Fx, Moonlander 140 Fx ou le tout 680 Fx. Contacter Fabrice au (16) 91 47 18 82. Prix à débattre

13 N° 21531

Vds. Sega 8 bits + 2 man + 6 jx (Sonic, Mickey-mouse, Castle Ghost's in Ghost, Out Run, etc.) + Valeur 2500 Fx, vend. 1500 Fx à débattre. Télégamer au (16) 94 60 07 96

13 N° 21515

Vds sur MDF. Budokan 200 Fx, ou échange contre autre jx. Télégamer la nuit, au (43) 94 33 47

13 N° 21808

Vds Megadrive jax (sous garantie) + jx TBE + 4 ou - jx (Sonic, Mickey, Baseball, Shadow the Hedgehog), URGENT. Contacter Grigory au (16) 81 77 98 55 + vds NEO + 2 jx. 500 Fx en TBE

16 N° 21681

Vends jx Megadrive (Fr.) prix de 250 à 350 Fx. Sonic, Moonlander, Populous, Rambo II, etc. Contacter Nicolas, après 17h, au (16) 45 96 94 81

24 N° 21784

URGENT ! Vds. Megadrive + 3 jx + 2 man + Game adaptor (console ss garantie), l'ensemble 1950 Fx. Contacter Mathieu Gosselin, 5 rue J. Jacques Rousseau, 24200 Saint au (16) 53 31 23 58 après 19h en semaine et au (16) 53 22 04 le week-end

28 N° 21777

Vds sur MD (Moonlander, Rambo 3, Shadow Dancer, Street of Rage), au moins 300 Fx. Contacter Emmanuel au (16) 07 82 13 00 après 18h, le mardi et le mercredi seulement !

33 N° 21713

Vds sur MD. Jax. 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

29 N° 21765

Vds. Nbrx jx Megadrive, la police 200 à 250 Fx, ou 8 jx 1000 à 1300 Fx. Echange avec un MD, contre jx Gamagor, Contacter Marc-Olivier au (16) 98 07 72 66, tous les jours (sauf le week-end), après 18h.

30 N° 21560

Vends jx Megadrive neufs. (Phantasy, Aeneas, 1 et Space Harrier pour Supergeox 180 Fx, Jax Megadrive de 240 à 280 Fx. Télégamer au (16) 66 38 21 66

30 N° 21701

Vds. Megadrive + 18 jx + prof + manette, pour 4000 Fx. Contacter Nicolas au (16) 66 82 02 11 après 18h30 minimum

31 N° 21545

Vds. Alerte, Battle sur Megadrive ou échange contre Sonic, Quackshot, Mickey et autres. Vds. 1 jx Master System 140 Fx. Télégamer au (16) 61 83 30 47 (Région Toulouse sans université)

31 N° 21602

Achète Sega Master System 2, de 300 à 400 Fx. Contacter Sébastien au (16) 61 70 55 98

31 N° 21660

Vds. Soldaten et Aster sur Megadrive 250 Fx. Contacter Richard, après le week-end, au (16) 61 81 86 65

31 N° 21809

Vends jx 3 jx. SMS (Shadow Dancer, Wonderboy 3 et Jax Shinobi), le tout acheté entre Nov et Dec 1991, prix : entre 500 et 600 Fx au lieu de 800 Fx. Contacter Julien au (16) 61 47 13 36 (pour le compte d'un ami)

33 N° 21484

Vds. console Sega Master System + 4 jx (dont Sonic), le tout en TBE. Prix 850 Fx. Contacter Guillaume au (16) 56 07 13 71 ou écrire au 6 place du Carré, 33810 Les Testes

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

33 N° 21713

Vds. jx 1200 Fx, ou échange à 1 jx 600 Fx, ou les 2, 1700 Fx, vds. contre PC Engine G1 (avec ou sans jx), après 18h, au (16) 56 58 1164 (en cadeau 1 adaptateur MD-Gamagor)

34 N° 21505

Vds. Megadrive Jax + 1 man + 4 jx (Street of Rage, Vais II, Alerte, Super Volleyball), 3000 Fx ou 1700 Fx, avec Shinobi en plus (adaptateur de cédé joint) + 1 téléphone, le vendredi et le week-end, au (16) 67 71 00 13

37 N° 21584

Vds. jx Megadrive à 200 Fx. Contacter Bertrand au (16) 47 54 50 65

37 N° 21574

Vends Megadrive sous garantie (12/92), état neuf, sélecteur 50/60 Hz. Street of Rage, Shadow Dancer, Valeur 1800 Fx, vend. 1200 Fx (Région Toul). Contacter Guillaume au (16) 47 27 26 02 (possibilité échange contre moniteur couleur)

38 N° 21546

Vds. Megadrive Fr. ss garantie + 5 jx (Quackshot, Populus, EA Hockey, Monaco GP) + 2 manettes, pour 2000 Fx. Le tout sous emballage. Télégamer au (16) 74 97 24 15 après 18h

38 N° 21597

Vends ou échange, sur Megadrive. Esprit, Out Run, et cherche Thunderzone 3. 250 Fx max. Contacter Julien Pawlak au (16) 75 72 54 82

38 N° 21737

Vds. jx Megadrive. Sonic 300 Fx, Road Rash 300 Fx, jx, échange contre Super Real Baseball, Thunder Force 3, Out Run ou achète à 300 Fx. Contacter Eric au (16) 76 93 38 18

38 N° 21792

Vds. Megadrive Jax + 1 forfait + 1 forfait + 1 manette, 1 arcade stick + Mickey + Sonic + Quack Shot (neufs), le tout 1500 Fx. Contacter au (16) 76 72 54 86 Vds. G1 + Finalmatch + Cyber Con 1490 Fx (neufs), vds. G6 + Mickey, Shin Columns 1000F

49 N° 21797

Vends Sega MD + 1 jx (Sonic, Quack Shot, Wrestle War, Hellfire, Spiderman) + 2 man + adapt. Cart Jax. 2800 Fx, prix à débattre. Contacter Alexandre au (16) 41 67 21 85

MICROMANIA

sur FR3 !

Chaque mercredi vers 18h et le dimanche à 10h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner chaque semaine



MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre C^{al} Nice-Etoile - Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2. Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2. Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Piroyette et 4, passage de la Règle - Niveau -2
Métro et RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs, 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

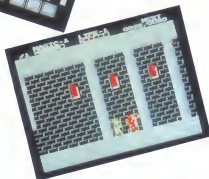
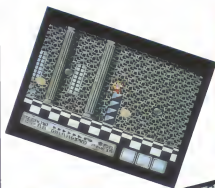
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Rotonde des Miroirs - RER La Defense - Tél. 47 73 53 23



UN FRANC CINQUANTE.

*Un franc cinquante, c'est le prix moyen
d'une heure de suspense, de fous-rires, de folles péripéties
à travers les mondes imaginaires de Nintendo.
Comparez.*

*Super Mario 3, jeu
d'aventure-action:
pour 430 F*, passez
300 heures d'astuce,
de drôlerie et de
recherche dans des
contrées sorties des
rêves d'enfants. Un
héros attachant, une
épopée sans pareille.*



*The Adventure of Link,
jeu d'aventure, 390 F*:
selon les spécialistes
du standard SOS
Nintendo, ce jeu vous
captivera entre 250 et
300 heures pleines de
découvertes per-
manentes et de ren-
contres surprenantes.*

**EXCLUSIVEMENT
SUR CONSOLE**

Nintendo®

**Club
Nintendo**

BP14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex

**SOS
Nintendo**

(1) 34 64 77 55

**3615
Nintendo**

minitel

MISSION: IMPOSSIBLE™

**Voici votre mission.
A vous de l'assumer!**

Des terroristes se sont emparés avec violence du génial Docteur «O» et de son système de défense commandé par ordinateur. Ils menacent à présent d'anéantir le monde entier. Vous devez les en empêcher à l'aide de vos trois agent secrets, par n'importe quel moyen: en hélicoptère, en bateau à moteur et avec des voitures rapides; dans les Alpes, à Chypre, dans les rues de Moscou et sur les canaux de Venise.

Mission: Impossible: voici des jeux passionnants de KONAMI. KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Top Gun - The Second Mission. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI

Des jeux passionnants



PALCOM
SOFTWARE



Exclusivement pour
Console Nintendo (NES)



© 1990 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Mission: Impossible is a trademark of Paramount Pictures. PALCOM Software Corporation Authorized User. PALCOM and PALCOMGAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Underlying Source Code © 1990 PALCOM Software Corporation. Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.